www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com

NUEVO SuperJuegos

Nº 110. Junio 2001. 400 ptas. 2,40 euros

GRUPO ZETA

SOLO 400 PTA.

NOVEDADES

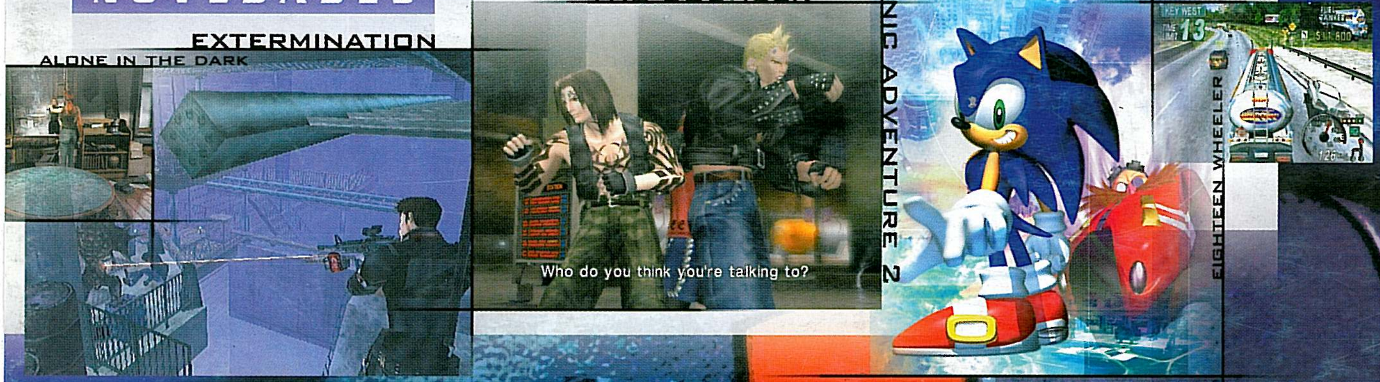
EXTERMINATION

ALONE IN THE DARK

THE BOUNCER

SONIC ADVENTURE 2

EIGHTEEN WHEELER



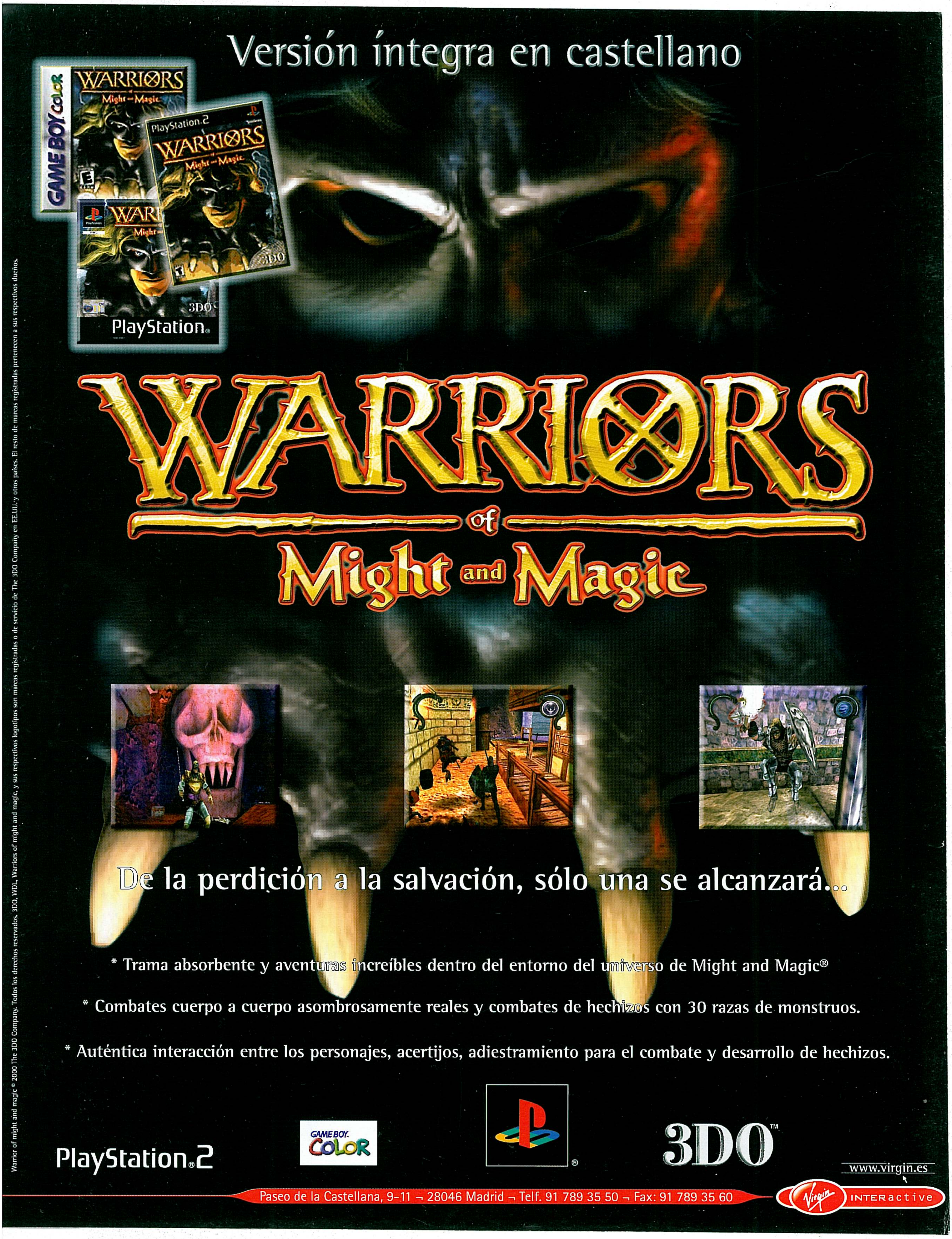
MAS QUE COCHES

GRAN TURISMO® 3



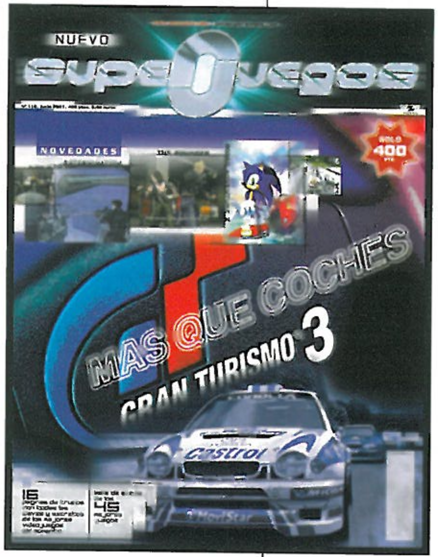
16 paginas de trucos con todas las claves y secretos de los mejores videojuegos del momento

lista de exitos de los 45 mejores juegos



Versión íntegra en castellano
WARRIORS of Might and Magic
GAME BOY COLOR
PlayStation 2
PlayStation
3DO
WARRIORS of Might and Magic
De la perdición a la salvación, sólo una se alcanzará...
* Trama absorbente y aventuras increíbles dentro del entorno del universo de Might and Magic®
* Combates cuerpo a cuerpo asombrosamente reales y combates de hechizos con 30 razas de monstruos.
* Auténtica interacción entre los personajes, acertijos, adiestramiento para el combate y desarrollo de hechizos.
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
3DO™
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Warrior of might and magic © 2000 The 3DO Company. Todos los derechos reservados. 3DO, WDL, Warriors of might and magic, y sus respectivos logotipos son marcas registradas o de servicio de The 3DO Company en EE.UU. y otros países. El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños.

SUMARIO Nº 110



















GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano, Lázaro Fernández y Belén Díez España** (maquetación). Colaboradores: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, J. Burdiel, M. Almedina, Tania Ortega, Enrique Berrón y Jesús Martínez** (dibujante)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid** Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax. 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

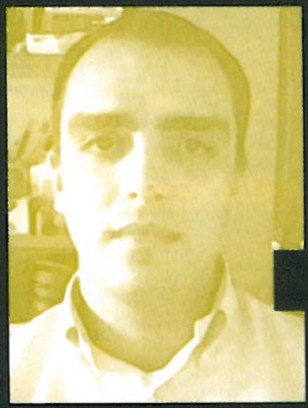
Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

***PlayStation 2** lo necesitaba. Llega con retraso sobre la fecha prevista, pero la búsqueda de la perfección ha prevalecido sobre otros intereses mercantilistas. Si recordáis, **Gran Turismo 3: A-spec** estaba inicialmente previsto para enero de este año. Sin embargo, SONY adoptó una decisión difícil, que no fue otra que la de retrasar el lanzamiento con el único fin de que el juego de **Polyphony** fuera el referente de la consola, el que tirara del carro de los demás. Y me imagino que no fue nada fácil. Es más que notorio que **PlayStation 2** no ha arrancado con la fuerza que se esperaba. Que si la bonanza económica de los últimos años ya ha pasado, que todavía no había suficientes juegos de calidad... Cualquier excusa es válida, pero el hecho es que las previsiones no se han cumplido. Estoy seguro que si **GT3** se hubiera lanzado en enero, las ventas de la consola habrían mejorado, por lo cual creo que honra a los responsables el hecho de sacrificar unos ingresos inmediatos a cambio de ofrecer al jugador un producto mucho mejor acabado. Una inversión de futuro que se recompensa con lo que hoy ya tenemos entre manos: el mejor juego de coches de la historia. Aunque el catálogo de **PS2** ya es a día de hoy lo suficientemente potente como para invertir en su compra, está claro que este empujón no le va a venir nada mal. Más aún cuando la consola apenas ha bajado cinco mil pesetas y sigue estando fuera del alcance de muchos, y además no se prevé ninguna otra rebaja en lo que queda de año. Para **Japón**, el mercado español apenas influye en su cuenta de resultados, pero eso no es óbice para que tengan en cuenta que nuestro nivel de vida no es el mismo que el alemán o inglés e intenten ajustar el precio. Lo peor es que tendrá que llegar **Xbox** para que esto ocurra...*

Gran Cutrismo 3: Jai Espec

La pasión por el motor ha inundado la redacción de **SuperJuegos** y todos sus componentes se han lanzado a la pista con sus coches favoritos. Jesús Martínez del Vas (JMVMAIL@teleline.es) ha captado la patética estampa. De arriba a abajo, de izquierda a derecha podéis ver a **Ixa** y **R. Dreamer** en su Morgan; **Molokai** y su tractor; **Tania** y su monoplaza a gas (ejem!); **Jason** y su Lamborghini Diablo; **The Scope** a bordo de su New Beetle; **Dani3PO** y su BH trucada; **Alfonso** y su Porsche 911, destrozado (como algunos espectadores) por el Hummer de **Némesis**; **Doc** huye de Mario en un Feber monoplaza, mientras **Anna** (Opel «Cursi») y **The Elf** (Alfa «Romero» 156) chocan sus destinos...



Antonio Asensio
un empresario al servicio de la libertad





El presidente y fundador de Grupo Zeta falleció el pasado 20 de abril en Madrid, a los 53 años, después de una larga enfermedad. Ha desaparecido un hombre con iniciativa, audacia y capacidad de sacrificio personal, virtudes que le permitieron construir, a partir de una pequeña empresa familiar, uno de los grandes grupos de comunicación españoles, al que pertenece esta revista. En reconocimiento a su labor, ha sido condecorado, a título póstumo, con la Gran Cruz de la Orden del Mérito Civil.



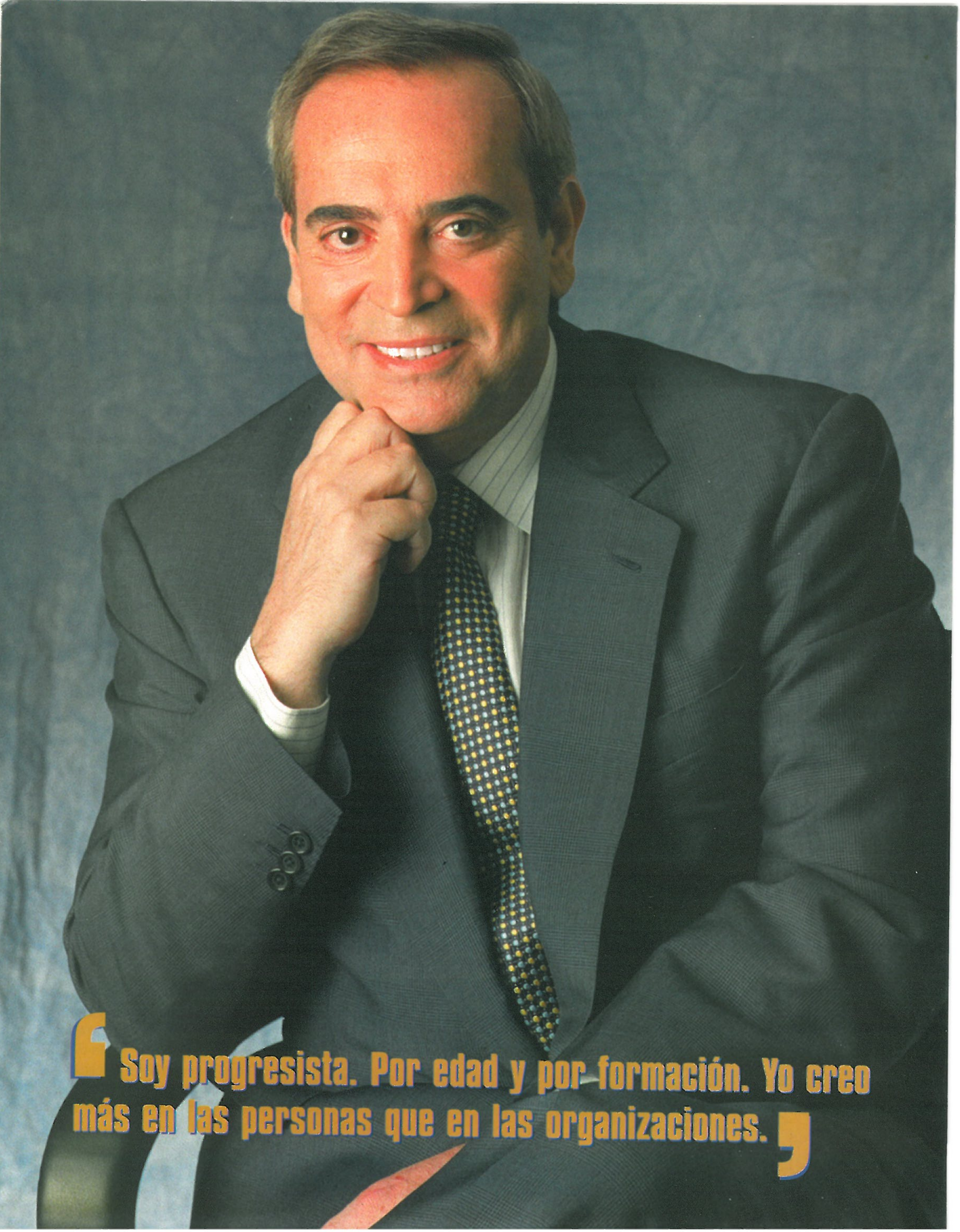
Hombre transparente y con una clara capacidad de iniciativa. Sobre estas líneas, entrando al Congreso de los Diputados, en 1997; arriba, en la rotativa de 'El Periódico', con su esposa, el 28 de octubre de 1982; derecha, en 1996, presentando el canal internacional de Antena 3 Televisión.

Enérgico defensor de las libertades en las tres últimas décadas de la historia de España, Antonio Asensio Pizarro (Barcelona, 11-6-1947), fundador y presidente de Grupo Zeta, murió el 20 de abril a la edad de 53 años. Nos ha dejado un hombre que siempre apostó por la democracia, la independencia, el dinamismo empresarial y el trabajo bien hecho.

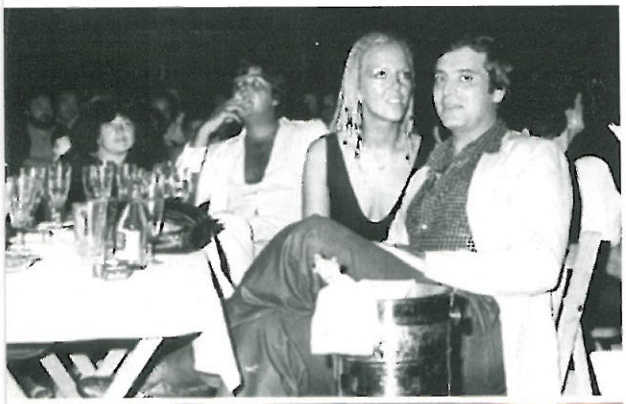
El pasado 3 de noviembre, mermado por la enfermedad contra la que luchaba desde hacía ocho meses, Antonio Asensio no quiso perderse la inauguración de la planta impresora que su Grupo Zeta había construido en Parets del Vallès (Barcelona). Dejó muy claro, ante la presencia de un Rey solícito y afectuoso en todo momento, que aquellas instalaciones estaban "al servicio de la libertad de expresión, del entendimiento de las personas y de la defensa de las ideas democráticas que emanan de la Constitución y encarnan la Corona y la Generalitat."

Sobrecogido por la emoción, Asensio descubrió la placa colocada en el flamante edificio en memoria de su padre, Carmelo Asensio, del que heredó un taller de artes gráficas a los dieciocho años de edad. Diríase que, consciente de su maltrecha salud, Asensio respiró tranquilo cuando pudo rendir público homenaje a un hombre ejemplo de "honestidad, trabajo y capacidad de renovación". A él le debía una buena parte de lo que había conseguido a base de entrega, sacrificio y osadía.

Cuatro personas tenía empleadas Asensio padre en aquel taller que Asensio hijo no tardó en reformar cuando se hizo cargo de él siendo un estudiante de Ingeniería Técnica Industrial y un vocacional periodista deportivo que colaboraba con el ya desaparecido *El Correo Catalán*. La pequeña empresa familiar, que operaba co-



"Soy progresista. Por edad y por formación. Yo creo más en las personas que en las organizaciones."

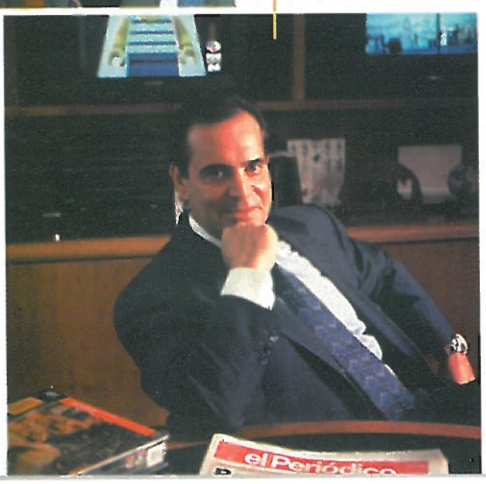








Emprendedor, dialogante y con don de gentes. Arriba, en sus inicios, con su mujer Chantal Mosbah; saludando al ex presidente Adolfo Suárez; junto a Jordi Pujol, presidente de la Generalitat; centro: charlando distendidamente con el presidente del Gobierno, José María Aznar; abajo, en su etapa de presidente de Antena 3 Televisión; derecha: con la Reina, entregándole el dinero del 'Telemaratón 1996'. Página siguiente, en su despacho, a principios de los años ochenta.



mo auxiliar de unos cuantos periódicos, recibió un buen impulso del joven heredero, que implantó un moderno taller de reproducción gráfica, fotomecánica y fotocomposición. De cuatro empleados no tardó en pasar a varias decenas.

LIBERTAD RECOBRADA. La muerte de Franco, el 20 de noviembre de 1975, influyó decisivamente en la trayectoria profesional de Antonio Asensio. Intuyó acertadamente que los españoles, que llevaban 40 años carentes de libertades, no iban a resistir sin unos medios de comunicación que les hablasen y les enseñasen lo que no habían podido oír ni ver. Había en el mercado un espacio muy amplio para una publicación que llenase los vacíos existentes. Se estaba gestando algo en su mente que no tardaría en alumbrar.

FÓRMULA REVOLUCIONARIA. Cinco días de vacaciones de Asensio con tres amigos –Javier Salvadó, Jerónimo Terrés y José Ilario– en tierras de Almería no pudieron resultar más fructíferos. Allí nació la idea del semanario *Interviú*, una fórmula revolucionaria que mezclaba la denuncia política, los sucesos, la opinión de firmas de renombre y los desnudos femeninos. Asensio, Salvadó y Terrés formaron en 1976 una sociedad –que sería embrión del actual Grupo Zeta– con un capital social de 500.000 ptas, que 25 años después se ha multiplicado espectacularmente.

UN MILLÓN DE EJEMPLARES. La revista *Interviú* salió a la calle el 5 de mayo de 1976 con una tirada de 100.000 ejemplares que se vendieron con suma rapidez. Ni los más optimistas imaginaron que dos años después se superaría el millón. El propio Asensio enjuició así el fenómeno: "La fórmula de *Interviú* es la aventura de una revista que salió con la democracia y que quiso dar a los españoles lo que les había faltado durante mucho tiempo. Les faltaba sexo, les dimos sexo. Faltaba claridad en los temas, les dimos la libre expresión de los columnistas. Era un traje a la medida. Un cóctel, pero no molotov."

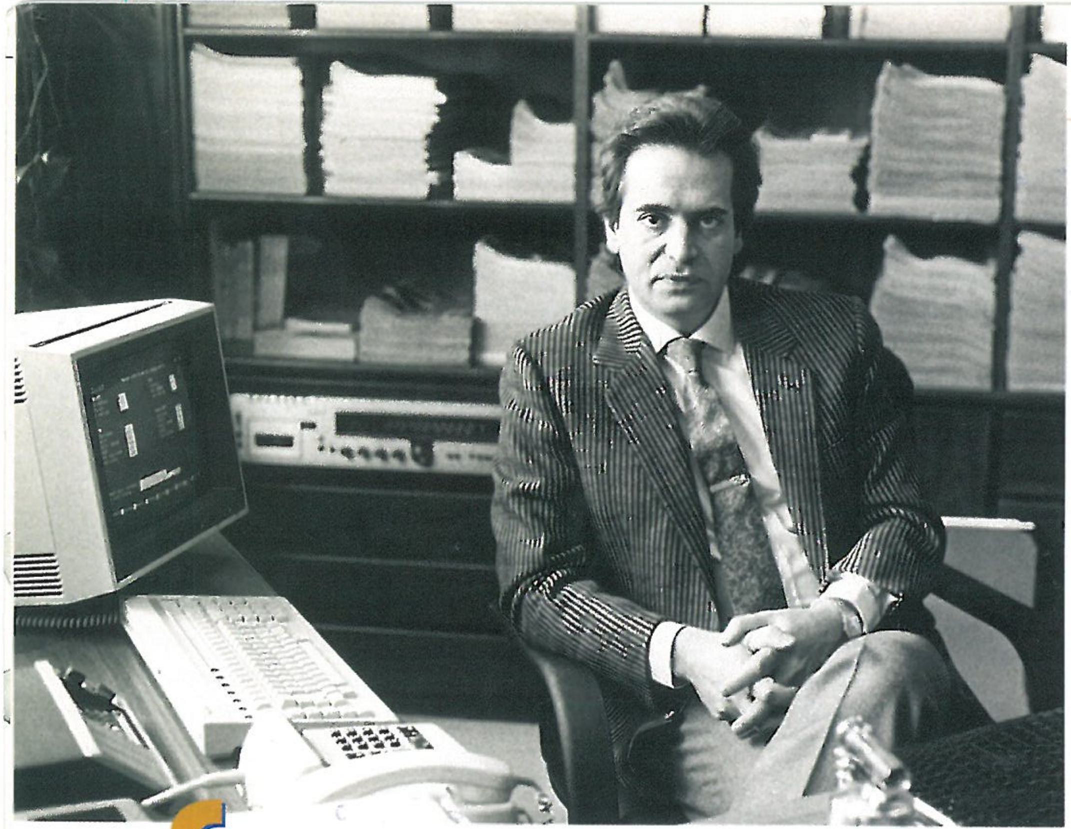
GRANDEZA Y VULNERABILIDAD. La iniciativa tuvo mayor mérito porque estaba encabezada por alguien que no pertenecía a ningún grupo financiero o político. Por alguien como Asensio, que no atesoraba riquezas ni herencias. Ésa fue su grandeza de siempre y al mismo tiempo su vulnerabilidad. "Nosotros somos una empresa –dijo en 1978– que se ha hecho sola, porque ha sabido llegar a la gente. Una empresa que no ha tenido apoyos económicos ni políticos. Somos editores de profesión."

Dos años después de constituirse Grupo Zeta con el mencionado capital social de medio millón de pesetas, quisieron comprarlo por 1.000 millones. "No acepté –manifestó entonces Asensio–, porque yo el dinero lo quiero para invertirlo, no para vivir en Tahití." Hacía algo en lo que creía y sabía que su fuerza estaría en correlación al grado de su independencia: "Para ser independiente, una empresa de comunicación tiene que ser rentable. La solidez es garantía de independencia."



EL RETO DE 'EL PERIÓDICO'. Consolidado el éxito de *Interviú,* Asensio afrontó el reto de publicar un diario. Los periodistas Manuel Martín Ferrand y Àlex Botines (éste también fallecido) le aconsejaron que fichara como director a un joven profesional barcelonés, Antonio Franco, con el que se entendió a primera vista. El diario habría de llamarse *El Periódico.* Asensio nunca quiso para su diario un director de paja a través del cual mandar él. Quiso a alguien tan osado e innovador como él para que llevara a cabo su fórmula: "Hace falta un periódico que sea riguroso en la información, pero que al mismo tiempo no haga bostezar a los lectores."

ARREMANGADO EN LOS TELETIPOS. El 26 de octubre de 1978, *El Periódico de Catalunya* salió a competir en los quioscos catalanes y *El Periódico de Madrid*, en los madrileños. La cabecera mesetaria apenas superó el medio año de vida porque la técnica de transmisión falló por la deficitaria estructura tecnológica de aquella España aún no modernizada.



Univisión y entrar en Tele 5, pero no cedió un ápice. "No llevo 14 años luchando por la libertad de expresión para callarme ahora", dijo consciente de esta verdad solemnemente escueta: "El objetivo de mis empresas de comunicación es ser independientes."

Asensio y su equipo siguieron trabajando para apurar todas las posibilidades de hacerse con una cadena televisiva. El desbarajuste que reinaba en Antena 3 TV facilitó las cosas para que cristalizase una operación de altura. Asensio, Banesto y BCH, entre otros, entraron en el accionariado del grupo que encabezaba el conde de Godó, que hubo de abandonar la presidencia. En su lugar fue elegido Asensio el 17 de junio de 1992. "No fui dócil con el poder –afirmó el nuevo presidente de A-3TV– y por eso he tenido que pagar a precio de mercado una licencia que fue concedida gratuitamente."

"Para ser independiente, un grupo de comunicación ha de ser rentable y adaptar sus medios a la sociedad."

Todos cuantos participaron en la gestación del diario durante aquel otoño, no han olvidado ni olvidarán la imagen de un Asensio joven –31 años–, arremangado en la sala de transmisiones contribuyendo a enlazar las redacciones barcelonesa y madrileña. Todavía hoy se comenta la plancha de un empleado que confundió al propietario en persona con un auxiliar de teletipos.

Asensio no tardó en ver que su diario triunfaba plenamente en Cataluña. Si el invento dejó perplejo a más de uno por sus hallazgos de diseño y concepto, colmó a su fundador en la vertiente ideológica. Porque Asensio quiso un diario "plural, progresista, laico, no dogmático, respetuoso con las decisiones de las mayorías y defensor de los derechos humanos", según consta en el Estatuto de Redacción.

■ EL NACIMIENTO DE 'TIEMPO'. En 1982, nació el semanario *Tiempo*, marcando diferencias con *Interviú* a base de una información más convencional y más política, como consecuencia del momento histórico español que se reflejaba en una necesidad de cambio de signo ideológico en el Gobierno después del susto de la intentona golpista del 23 de febrero de 1981.

Asensio conseguía su tercer gran éxito en los quioscos, pero continuaba con su obsesión: un canal privado de televisión. Él y los suyos barruntaban que cualquier Gobierno no podría demorarse en acabar con el monopolio de la televisión pública. El 25 de agosto de 1989, los socialistas concedieron tres licencias gratuitas para cadenas televisivas (una de ellas de pago por abono, Canal+, y las dos restantes en abierto, Antena 3 Televisión y Tele 5). El proyecto de Asensio –Univisión-Canal 1–, que pasaba por ser el más sólido y profesional de todos, no fue aceptado en el Consejo de Ministros.

■ "GANAREMOS LA GUERRA". "El 25 de agosto de 1989 –declaró un airado Antonio Asensio– ha sido nuestro pequeño Pearl Harbour: nos han bombardeado a traición una flota, pero ganaremos la guerra." Y añadió: "Estábamos preparados para competir en buena lid, no para el chanchullo y el amiguismo."

Sufrió presiones del Gobierno para dejar a sus socios de

La cadena privada fue renovada de arriba abajo. Con una programación de mucha más calidad, y A-3TV consiguió superar, en abril de 1994, por primera vez en la historia televisiva de España, el índice de audiencia de TVE (un 27,3% de *share* frente al 26,6% según la empresa Sofres).

La importancia de las retransmisiones futbolísticas por televisión llevó a Asensio a introducirse en el mundo del fútbol, una de

mi padre, mi abuelo



Antonio Asensio Mosbah

Mi padre tenía aproximadamente mi edad cuando murió el abuelo Carmelo, su referente tanto en lo vital, en lo humano, como en el talante de hombre tenaz volcado con eficacia en el trabajo. En ese momento decisivo, mi padre, muy joven, supo ponerse al frente de la familia y de la pequeña empresa que poseía.

Tengo muy claro el ejemplo del hombre bueno, honesto y emprendedor, que supo crear y desarrollar con talento el Grupo Zeta. También tengo clara su voluntad de que haya continuidad en la apuesta de Zeta en favor de un periodismo plural que defiende los valores constitucionales con una información independiente e incisiva.

Me siento respaldado por lo que nunca morirá de la persona de mi padre, el ejemplo para hacer lo que tenemos por delante. Mi familia sabe que hemos estado vertebrados por un hombre valioso y excepcional. Por eso su pérdida es tan dolorosa. Pero también por eso nos sentimos comprometidos a estar a la altura de sus ilusiones y esperanzas.







Siempre supo compatibilizar el trabajo y su familia. Sobre estas líneas, con su esposa y sus cuatro hijos. Arriba: 'El Periódico' en catalán reunió, en octubre de 1997, a Joan Clos, alcalde de Barcelona, Antonio Asensio, Xavier Trias, portavoz de CiU en el Congreso, y Antonio Franco, director de 'El Periódico'. Centro: con el Rey, en la inauguración de la planta impresora de Parets del Vallès, el 3 de noviembre de 2000. Abajo: en la final de la Recopa que jugó el Real Mallorca, club del que era propietario, y practicando el tenis en Marbella (verano de 1987); abajo, derecha, con el entonces ministro de Sanidad, Ernest Lluch.







sus grandes aficiones. Intentó por todos los medios romper el monopolio de retransmisiones televisivas del Ente público y se hizo con los derechos de los más destacados clubs españoles (en la actualidad ostentaba con gran orgullo la propiedad del Real Mallorca). Estaba convencido de que una cadena de televisión privada sin fútbol no podría ser hegemónica.

Chocó con los intereses de otro grupo multimedia poderoso, Prisa, para el que la subsistencia de Canal+ requería contar con las imágenes de las competiciones balompédicas de España y Europa como máximo gancho. Y chocó todavía más con el Gobierno del PP.

■ INDEPENDENCIA FRENTE A AZNAR. Con José María Aznar en La Moncloa, Asensio pudo haber consolidado su posición empresarial, a través de una alineación partidista, pero prefirió no renunciar a su independencia.

Cuando el Gobierno creía que el presidente de Grupo Zeta se alinearía con Vía Digital, plataforma televisiva auspiciada por el entonces presidente de Telefónica y amigo de Aznar, Juan Villalonga, el 24 de diciembre de1996 se fraguó el denominado *Pacto de Nochebuena.* Asensio llegó a un acuerdo con Jesús de Polanco pactando que los derechos televisivos del fútbol quedasen en manos de ambos. Polanco, con Sogecable, y Asensio, con A-3TV a través de Gestora de Medios Audiovisuales, crearon Audiovisual Sport, que pasaba a mandar sobre las retransmisiones del Barça, del Real Madrid y compañía.

■ ACOSO DEL PODER. Entonces, Asensio sufrió el acoso por parte del poder, principalmente a través del portavoz gubernamental de la época, Miguel Ángel Rodríguez, que utilizó a terceras personas de la confianza de Asensio –como los periodistas José Oneto y Jesús Hermida– a fin de conminarle a que rompiera el acuerdo con Polanco.

Las amenazas trascendieron a la opinión pública por una filtración que hizo Felipe González sin saberlo Asensio. Éste hubo de comparecer, en mayo de 1997, en la Comisión Constitucional del Congreso de los Diputados para reiterar su actitud estrictamente empresarial y no política en las cuestiones televisivas, y confirmó las presiones ejercidas por el portavoz Miguel Ángel Rodríguez para que deshiciese el acuerdo con Sogecable.

Meses después, en julio de 1997, Antonio Asensio llegó a la conclusión de que debía desprenderse de Antena 3-TV, por lo que aceptó una oferta de compra que le hizo Juan Villalonga desde la presidencia de Telefónica.

■ PRENSA ESCRITA. A partir de este momento volvió a volcarse en su tarea de editor de prensa escrita, en medio del máximo reconocimiento a la eficacia de su gestión innovadora e imaginativa, en la televisión privada, a la que él abrió realmente las puertas de sus posibilidades futuras durante su etapa en A3-TV.

Él, Antonio Asensio, ha muerto sin rehuir el cara a cara respetuoso y sin renunciar a la integridad de su independencia política. Evocando a Federico García Lorca en su llanto por el amigo torero, cabría decir de Asensio que tardará en nacer, si es que nace, un editor como él. ❑

hombre de palabra

Sus opiniones a través de las entrevistas que concedió.

■ Definición personal. "Soy sentimental, pero lucho para no dejarme llevar por el sentimentalismo y hacer las cosas con la mayor frialdad."

■ Filosofía de vida. "Sí, creo en la suerte y también en que hay que buscarla. Aunque a veces se busca y no se encuentra. Pero si una cosa está mal realizada, por mucha suerte que se tenga, no cuaja."

■ El entorno. "Soy muy rico, porque tengo una familia estupenda, unos hijos magníficos, una mujer maravillosa y un trabajo que me gusta y me apasiona."

■ Definición profesional. "Estoy convencido de que tengo el 50% de empresario y el 50% de periodista."

■ Ideología. "Soy progresista. Por edad y por formación. Creo más en las personas que en las organizaciones."

■ Grupo Zeta. "Nosotros somos una empresa que se ha hecho sola, porque ha sabido llegar a la gente y no ha tenido apoyo económico ni político."

■ El público. "Nuestra fuerza y principal arma es la gente de la calle."

■ Pulso empresarial. "Continuamente tienes que intentar adaptar los medios a la sociedad."

■ Independencia. "Para ser independiente, una empresa de comunicación ha de ser rentable."

■ La denuncia. "No fui dócil con el poder y por eso he tenido que pagar una licencia televisiva que fue concedida gratuitamente."

■ El poder. "El poder tiende al cinismo, a la palmada en la espalda y a la zancadilla anónima si te descuidas."





adiós emotivo y multitudinario

Personalidades del mundo de la cultura, la política y el deporte acompañaron a la familia Asensio en el entierro y el funeral, que tuvieron lugar en Madrid y Barcelona.

Tanto en la capital madrileña, el sábado 21 de abril, como en la capital catalana, el jueves 3 de mayo, numerosísimas personalidades de la política, la comunicación, el deporte, el espectáculo y el mundo empresarial acudieron –en el entierro y en el funeral– a despedirse de Antonio Asensio.

En Madrid, la familia de Asensio recibió las condolencias de la dirección del grupo, con su actual presidente, Francisco Matosas, y el consejero delegado, José Sanclemente, a la cabeza. Acudieron el jefe de la Casa Real, Fernando de Almansa; el presidente valenciano, Eduardo Zaplana, el líder del PSC, Pasqual Maragall; los alcaldes de Madrid y Barcelona, Álvarez del Manzano y Clos; y Carmen Romero, esposa del ex presidente Felipe González.

La plantilla y directiva del Real Mallorca estuvieron presentes, así como representantes de la Federación Española de Fútbol y los presidentes Joan Gaspart, Florentino Pérez y Jesús Gil. El ex presidente del Madrid, Lorenzo Sanz, consuegro del editor, no se separó ni un momento de la familia.

El mundo de la comunicación estuvo representado, entre otros, por el presidente de PRISA, Jesús de Polanco, el presidente editor de *La Vanguardia*, Javier Godó; el presidente de Efe, Miguel Ángel Gozalo; el director de Deportes de Telefónica Media, José María García; Javier Bardají, del Grupo Correo, Bartomeu Espadaler, de la emisora Ona Catalana, y el periodista Jesús Hermida.

Barcelona se volcó, el 3 de mayo, en el homenaje a Asensio. Más de mil personas, entre ellas la ministra Anna Birulés, Jordi Pujol, la delegada del Gobierno, Julia García-Valdecasas, Javier Moll y Luis del Olmo, y representantes de todos los grupos políticos y medios de comunicación, desbordaron la iglesia de Sant Francesc de Sales, donde se celebró una misa funeral presidida por la familia Asensio.





En el entierro, Madrid.
Arriba: esposa, hijos y familiares directos llegan al tanatorio (centro); Pasqual Maragall y Antonio Franco (izq); Florentino Pérez y Miquel Roca (dcha). Sobre estas líneas, centro: Francisco Matosas, nuevo presidente de Grupo Zeta, José Sanclemente y Blanca Rosa Roca, detrás, Yolanda Roca y Jordi Omella. También sobre estas líneas, derecha: Ricard Maxenchs, José María Casanovas y Joan Gaspart. Izquierda: Mercedes Milá, Olga Viza e Isabel Gemio. Derecha: Luis Aragonés. Abajo, izq: Concha Velasco y Carmen Romero.







En el funeral, Barcelona.
Sobre estas líneas, centro: Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente de Grupo Zeta, saluda a Anna Birulés, ministra de Ciencia y Tecnología; derecha: Jordi Pujol, presidente de la Generalitat de Catalunya, saluda a la viuda en presencia de los hijos de Asensio y familiares más allegados. A la izquierda: el publicista Lluís Bassat y el periodista Josep Puigbó. A la derecha: el joven Antonio Asensio Mosbah y el veterano Luis del Olmo dialogan antes de la ceremonia.






La nueva cúpula directiva de Grupo Zeta se reunió en Barcelona el 3 de mayo de 2001. En la foto, de izquierda a derecha: Enrique Valverde, John Gibbons, Francisco Matosas, Antonio Asensio Mosbah, José Sanclemente, Javier López y José Ramón Franco.

Matosas y Asensio Mosbah, nuevos presidente y vicepresidente de Grupo Zeta

El Consejo de Administración y la familia Asensio, propietaria de la mayoría de las acciones de Grupo Zeta, garantizaron, en una reunión celebrada el pasado 3 de mayo de 2001 en Barcelona, la continuidad y expansión de este *holding* de comunicación. En ello coincidieron el nuevo presidente del grupo, Francisco Matosas, y Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente, inmediatamente después de haber sido nombrados. "El Grupo Zeta –anunciaron ante directores y gerentes de todo el grupo– no se vende ni se trocea", porque "a Grupo Zeta –precisó Matosas– no podemos ponerle límites, del mismo modo que no lo hizo su fundador (Antonio Asensio)".

Estas intervenciones se produjeron en presencia del Consejo de Administración, al que la familia propietaria ratificó su confianza, y ante un auditorio formado por el Comité de Dirección, el Comité Editorial, directores, gerentes y representantes de los trabajadores de Zeta, al que pertenecen unas 70 empresas de comunicación y ocio, con sede en España y varios países latinoamericanos. La figura de Antonio Asensio fue evocada en todos los turnos de palabra.

■ LÍNEA EDITORIAL Y EMPRESARIAL. La independencia y continuidad de la línea editorial y empresarial de Grupo Zeta también está asegurada. Antonio Asensio Mosbah explicó que "el talante de mi padre será mi guía y mi referente personal para continuar su obra". Por su parte, Francisco Matosas agradeció la confianza puesta en él por la familia propietaria y el Consejo de Administración y afirmó que, desde su nuevo puesto de presidente, preparará "lo que un día liderará Antonio Asensio Mosbah". Sus palabras fueron rubricadas por el aplauso de la cúpula del grupo, a cuyos integrantes agradeció su colaboración; de modo especial por el esfuerzo llevado a cabo en el último año. También les pidió que hicieran llegar este mensaje al conjunto de los trabajadores.

■ NUEVA ETAPA. Grupo Zeta ha iniciado una nueva etapa, a la que Matosas se refirió como "de nueva esperanza". En ella, está "abierto" a seguir creciendo y a poner en marcha nuevos proyectos en el campo de las nuevas tecnologías y de las áreas más tradicionales de negocio. Siempre que establezca alianzas, no perderá, recalcó, "su identidad". En otro momento, el presidente se refirió a la importancia del trabajo en equipo en esta nueva andadura y citó a Albert Camus en recuerdo de Antonio Asensio, porque "hay seres que –como él– justifican el mundo y ayudan a vivir con su sola presencia".

El equipo profesional de Grupo Zeta será una de las claves del futuro, por encima de la propia organización. Según el consejero delegado, José Sanclemente, la cultura empresarial que imprimió Antonio Asensio tendrá continuidad sobre la idea de "dar la máxima confianza a los profesionales, gestores y directivos". Sanclemente aseguró la expansión del *holding* y al respecto explicó que se van a abrir nuevas líneas de negocio en todos los campos de la comunicación, tanto en periódicos, revistas, radio, televisión, Internet y libros como en distribución y plantas de impresión.

■ MODELOS DE ORGANIZACIÓN. El consejero delegado avanzó que se apostará por nuevos modelos de organización, encaminados a conseguir "mayor presencia en el mercado de la comunicación". En su repaso de la evolución de Grupo Zeta en los últimos 5 años, mencionó que, tras una inversión de 26.000 millones de ptas, ha pasado de facturar 50.000 a 70.000 millones de ptas en el 2000, mientras que la plantilla pasó de 1.500 a 2.500 trabajadores. Prueba de esta vocación de crecimiento y expansión también son los proyectos más recientes del grupo, que en los últimos meses ha lanzado nuevas emisoras y cabeceras –*El Periódico de Alicante, PlayStation2,* etc–; ha rediseñado su buque insignia, *El Periódico de Catalunya,* y otros diarios regionales de su cadena de prensa, y ha inaugurado nuevas plantas de impresión en Parets del Vallès (Barcelona) y Biar (Alicante).

■ REDACCIONES MULTIMEDIA. Sanclemente invitó al Comité Editorial y al Comité de Dirección a explorar las posibilidades de las redacciones multimedia, y planteó nuevos modelos de organización. Sobre las posibles alianzas, señaló: "Han de servirnos para incrementar tamaño en el mercado". Grupo Zeta externalizará todas las actividades que no son propias de su negocio y racionalizará costes por vías creativas, sin renunciar a la expansión sectorial y territorial.

FRANCISCO MATOSAS

Nació en Barcelona en 1946. Abogado, hijo y nieto de abogados, se licenció en Derecho en la Universidad de Barcelona en 1969. Es socio fundador de Casanovas y Matosas Abogados, en 1980, y de Echeverría, Casanovas, Matosas Advocats i Economistes. Diplomado en Derecho Comparado por la Universidad de Estrasburgo y diplomado en Estudios Financieros y Tributarios por el Centro de Estudios Financieros de Barcelona. En Grupo Zeta, ocupó, desde su fundación, el puesto de consejero-secretario general, y, más tarde, fue vicepresidente.

ANTONIO ASENSIO MOSBAH

Nació en Barcelona, 1981. Es miembro del Consejo de Administración de Grupo Zeta desde el pasado año. A la muerte de su padre, Antonio Asensio, ha asumido la representación de su familia en la matriz del grupo. También participa en la gestión de otros negocios de la familia Asensio. Es el tercero de cuatro hermanos, Ingrid, Jessica y Jennifer. Su formación se ha desarrollado en la Universidad San Pablo CEU (rama de Empresariales) y tendrá continuidad, al tiempo que se dedicará a las tareas de dirección del 'holding'.

GT 3. El numero de unidades vendidas del juego de conduccion de **Polyphony Digital** asciende a 730.000, es decir, se esta vendiendo extraordinariamente bien, tanto por separado como acompañado del volante con *Force Feedback* de **Logitech**. El juego se pondra a la venta el dia 10 de julio en el mercado americano, ademas de un nuevo *pack* junto a la consola al precio de 330 dolares.

Castlevania Uno de los ultimos coletazos de **PlayStation**, acaba de ver la luz (24 de mayo), tras dos meses de retraso, en **Japón**. El juego se llama *Castlevania Chronicles* y esta basado en la entega para **Sharp X68000**.

Centro Mail. Aqui teneis la lista de los 5 juegos mas vendidos durante el mes de abril en cada consola en la cadena de tiendas de **Centro Mail**.

BREVES

CENTRO MAIL

PLAYSTATION

1.- ISS Pro Evolution 2
2.- Final Fantasy IX
3.- Time Crisis: Operación Titán+G-Con 45
4.- Manager de Liga 2001
5.- C-12: Resistencia Final

PLAYSTATION 2

1.- Zone of the Enders
2.- Star Wars: Starfighter
3.- Shadow of Memories
4.- Quake III Revolution
5.- Moto GP

DREAMCAST

1.- The House of the Dead 2 (+ pistola)
2.- Skies of Arcadia
3.- Soul Calibur
4.- Virtua Tennis
5.- Phantasy Star On-Line

NINTENDO 64

1.- Banjo Tooie
2.- The Legend of Zelda 2: Majora's Mask
3.- Pokémon Stadium + Transfer Pak
4.- Mario Tennis
5.- Mario Party 2

GAME BOY

1.- Pokémon Plata (Color)
2.- Pokémon Oro (Color)
3.- Pokémon Amarillo
4.- Pokémon Pinball (Color)
5.- Donkey Kong Country Color

Nintendo

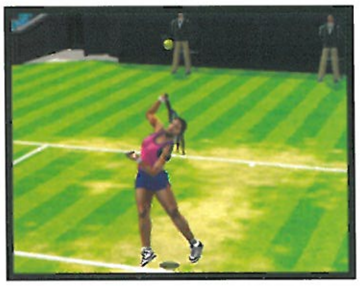
Gamecube empieza a moverse

Los días previos al **E3** han sido un hervidero de novedades para la consola con asa de **Nintendo**. Reajustes en sus características técnicas (más velocidad para la CPU, que sube a 485 Mhz y algo menos para la GPU que baja de 200 a 162 Mhz). Además el mando ha sufrido ligeras modificaciones en la disposición de los botones B y *Start*. Además de saber que los botones R y L cuentan con funciones *Click* Por último, como puedes ver, también han hecho público el logo.

Ahora con chicas

Una nueva versión de Virtua Tennis

Tras el éxito de la primera entrega, la compañía nipona ha anunciado el próximo lanzamiento de ***Virtua Tennis 2K2***. La mayor aportación es la aparición de féminas entre los tenistas selccionables. Entre las elegidas se encuentran **Venus** y **Serena Williams**, **Lindsay Davenport**, **Mary Pierce** y nuestra **Arancha Sánchez Vicario**.



Proein

Más títulos para Game Boy Advance

Próximamente **Proein** lanzará tres nuevos juegos para **Game Boy Advance**: *Pinobee Wings of Adventure (Junio)* y sus 9 mundos en el que pueden jugar hasta dos personajes a través del cable Link y *Bomberman Tournament* que promete recuperar los mejores momentos de la saga con cuatro jugadores en modo Batalla con un sólo cartucho. El tercer juego es *Mat Hoffman Pro BMX*, equivalente a *Tony Hawk* pero con bicicletas. De este último te dejamos una bella captura. Atento a nuestras próximas *previews*.



EA Sports

F1 2001 para PS2 y Xbox

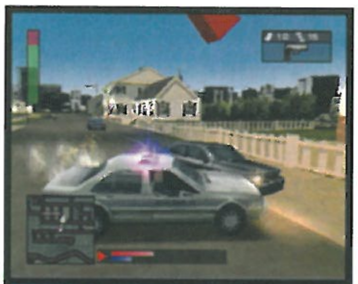
EA parece dispuesta a llevar la voz cantante en simuladores de F1. Suyo fue el primer programa de F1 en **PS2** y para el próximo otoño ya tiene previsto lanzar la segunda entrega, conjuntamente con la versión para **Xbox**. ***F1 2001*** ofrecerá más modos de juego y todos los pilotos que, por las prisas en ser el primero en llegar al mercado, no pudimos disfrutar en aquella primera ocasión.





NOTICIAS



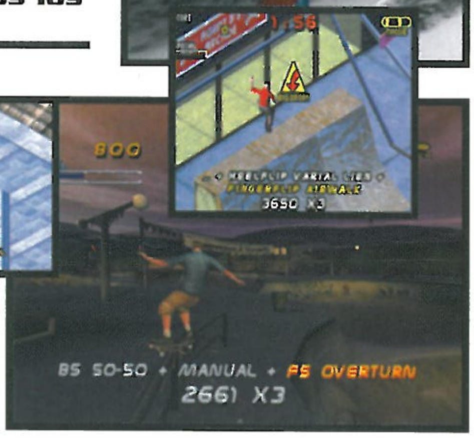




Activision nos invitó a su sede en Santa Monica para mostrarnos los títulos más importantes que presentará en la feria E3

Nada menos que hasta **Santa Monica, California**, fuimos invitados por **Activision** con el objetivo de de ver sus títulos más importantes antes de su presentación oficial en el **E3**. Entre ellos se encontraban juegos tan esperados como *Tony Hawk's Skateboarding 3* para **PS2** o la versión para **Game Boy Advance** del segundo *Tony Hawk's*, el cual mostraba un aspecto visual impecable mezclando gráficos prerrenderizados para los escenarios y poligonales para los personajes. Para **PSone**, pudimos ver la segunda parte de *Spiderman*, la secuela de *X-Men Mutant Academy* y *World Scariest Police Chases*, un título de conducción similar a *Driver*. **Activision** también se ha volcado con **Game Boy Advance**, algo que pudimos comprobar viendo las *betas* del mencionado *Tony Hawk's 2*, de *X-Men Reign Of Apocalypse* y de las versiones americanas de *Pinobee* y *Bomberman Tournament*. Aunque para **PS2** sólo vimos dos títulos, *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* y *Tony Hawk's 3*, tan sólo por ver la tercera entrega del juego de *sk8* mereció la pena viajar hasta LA. Shaun Palmer's es un título de *Snowboard* de corte similar a *Tony Hawk's*, más estratégico y realista que *SSX*. Aunque no llegamos a jugarlo, pudimos observar imágenes de la versión para **XBOX** de *Tony 2*.





A la derecha, en exclusiva, una imagen de la versión ***XBOX*** *de Tony Hawk's 2 Skateboarding. No creemos que llegue a salir en* ***España****.*



Junto a las dos imágenes grandes de Tony Hawk's 3, podéis observar las dos nuevas versiones de X-Men y Spiderman para ***PSone*** *y las versiones de* ***GBA*** *de X-Men (Reign Of Apocalypse) y Spiderman Mysterio's Menace.*

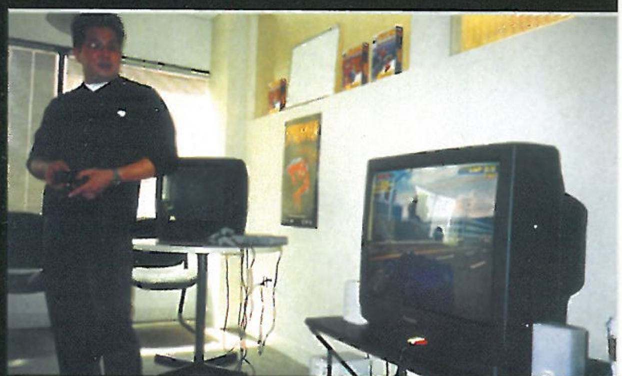




El título de Neversoft encandiló a todos los asistentes al evento

Tony Hawk's Skateboarding 3

PlayStation 2 ha sido la consola elegida por **Neversoft** para continuar su más exitosa saga, ***Tony Hawk's Skateboarding***. Aunque en un futuro no muy lejano, «Tony Three» aparecerá para **X-Box** y algún que otro formato, esta versión para **PS2** mostraba un aspecto inmejorable, con todo tipo de efectos visuales que implicaban hasta la deformación del escenario. El entorno en el que se movían los *skaters* estaba repleto de detalles y poblado por unas detalladas texturas de calidad foto-realística. Lo más importante de ***Tony Hawk's 3*** es que será el primer título de **Activision** para **PS2** que incluirá un modoMultijugador *on-line*. De hecho, pudimos jugar contra algunos componentes de **Neversoft**, cuyas oficinas estaban situadas en Woodland Hills, a kilómetros de las de **Activision**.



LOS MEJORES DEL AÑO 2000

PREMIO ESPECIAL DE LA REDACCION

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS





*Es el único premio otorgado por los redactores de **Super Juegos**. Para nosotros **SSX** fue la gran sorpresa de **PlayStation 2** en su nacimiento, tanto por su jugabilidad como por su tremenda calidad técnica. Y quién mejor para recogerlo que **Antonio López**, Product Manager de **EA Sports**.*

MEJOR JUEGO PS2

TEKKEN TAG TOURNAMENT





*La secuela de 128 bits del mítico beat'em-up de **Namco** fue el preferido de todos vosotros a la hora de elegir el mejor juego de una recién nacida **PS2**. Estamos seguros que el año que viene la elección será más difícil. **María Jesús López**, Directora Gerente Comercial de **Sony Computer España**, posa con el trofeo.*

MEJOR JUEGO PSone/PLAYSTATION

DRIVER 2





*La segunda parte de la mítica creación de Reflections se merece sin duda ser reconocida como el mejor juego del 2000 para **PSone/PlayStation**. A la izquierda **Pascale Vermeerbergen**, Directora de Marketing de **Infogrames**, premio en mano y rodeada de motivos de **Driver 2**.*

MEJOR JUEGO NINTENDO 64

PERFECT DARK




*La magna creación de **Rare** barrió en su categoría. **Ernesto F. Maquieira**, Product Manager de **Nintendo**, porta el galardón.*

MEJOR JUEGO GAME BOY COLOR

METAL GEAR SOLID




***Susana González**, Product Manager de **Konami** recogió, bajo la mirada de Solid Snake, el premio al mejor título para **GBC**.*

MEJOR CONSOLA

DREAMCAST

MEJOR JUEGO DREAMCAST

SHEN MUE

MEJOR JUEGO DEL AÑO

SHEN MUE



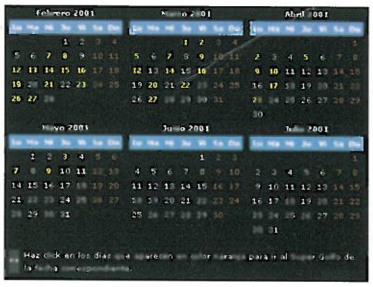

***Shen Mue** y **Dreamcast** fueron los grandes triunfadores del 2000, demostrando de nuevo que los grandes títulos hacen grandes a las consolas. **Ricardo Angeles**, Director General de **Sega**, **Esther Barral** y **Lisa Narbutis**, departamentos de marketing y prensa, lucen los trofeos.*



Super Golfo: no te metas con él o lo pagarás...

Después del voto de confianza que los usuarios le han dado al **Super Golfo**, el despreciable ser que preside ese rincón de la *web* vuelve con ánimos totalmente renovados (peligro). El caso es que, para aquellos que no conozcan la sección, ésta aparece de forma aleatoria en la página (al igual que su creador) y con contenidos totalmente arbitrarios. En todo caso, la Foto del día (con situaciones estúpidas del día a día) y el Dibujo del día (donde los internautas exhiben sus trabajos) estarán siempre presentes en la página. La palma, en todo caso, se la lleva la sección GolfoMensajesDeLaSemana, una sección donde los visitantes podrán meterse con el Super Golfo, vía *E-Mail* o carta, y decirle todo aquello que jamás se atreverían a decirle en la cara (aunque no hay que ser demasiado burro). Y para los que disfruten recordando los momentos cumbre de la sección, un histórico remozado con acceso directo a cada una de las entregas de este ¿entrañable? ser. Ya sabes, si te aburres, no tienes más que abrir tu navegador y entrar en **Super Juegos**. El **Super Golfo** estará esperándote...





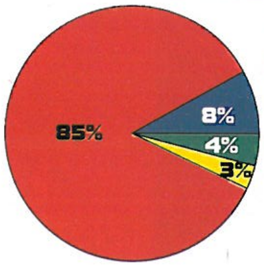
Rareware El genio que nunca se agota

La legendaria compañía, comandada por los hermanos **Stamper**, será el pilar principal sobre el que se asentará buena parte del futuro éxito de **Nintendo**. Ha anunciado la aparición de cuatro títulos para **Game Boy Advance** (entre ellos el legendario *Sabre Wulf*) y otros tres para **GameCube**. Conoce las nuevas joyas de **RARE** en la página *web*.



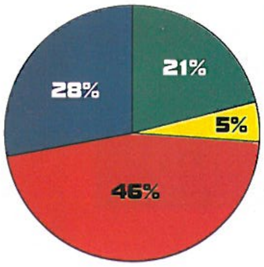
*Kameo, Elements of Power, será uno de los títulos estrella de **RARE** para **Gamecube**.*

En general, ¿Quiénes desarrollan mejores juegos?



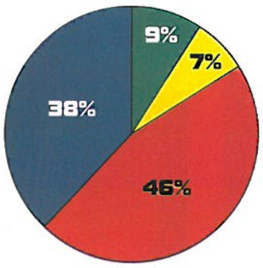
Está claro que los japoneses en videojuegos, como los alemanes en automoción, tienen la total confianza de los usuarios. Por detrás de ellos, los americanos, aunque sólo un uno por ciento más piensa que son mejores que los europeos. Bueno, a ver si esto cambia...

Dinos cuál es la secuela que con más ansia esperas



La originalidad, desde luego, no es la característica más presente entre los usuarios de PlayStation. Después de nueve entregas, la décima contará con tantos adeptos, o más, que sus predecesores. En esta ocasión, por lo menos, el nuevo motor gráfico mejorará las cosas.

¿Crees que Super Golfo se ha ganado el derecho a continuar en la página?



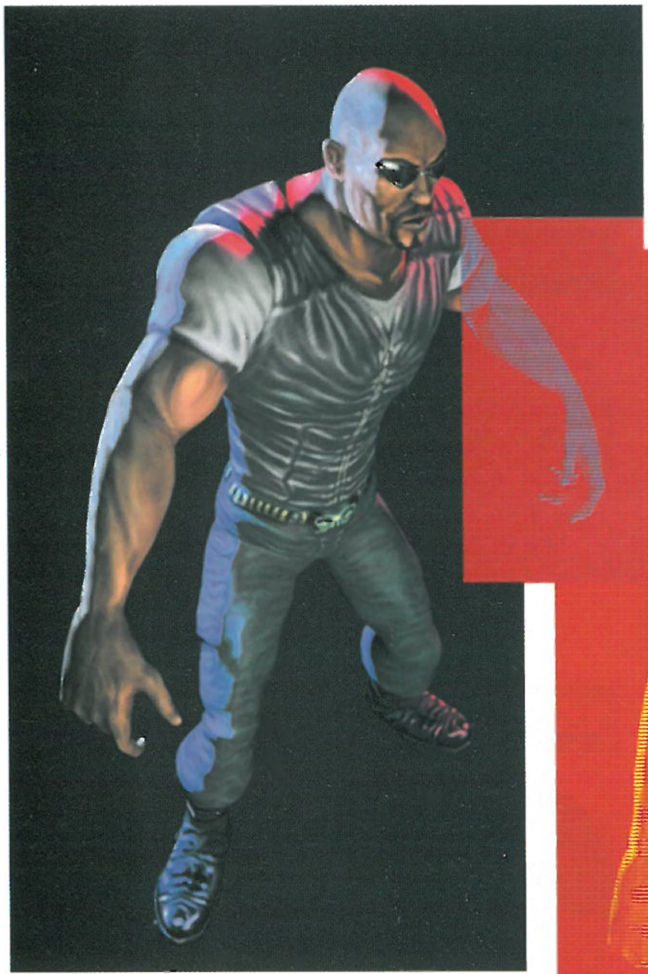
Después de unos primeros días en que todos deseaban que se marchase, los usuarios han dado un voto de confianza a ese ser impresentable. Por el momento se queda, aunque en breve se verá sometido a un nuevo referéndum. De todas formas, tiene que mejorar...

Breves

Feria E3. La más completa información acerca de la más importante feria de videojuegos del mundo, podrás encontrarla el próximo mes de junio en la página *Web* de **Super Juegos**. Un completo exámen de todos los títulos que las compañías preparan en estos momentos. Un año que, además, está marcado por el futuro lanzamiento de **Nintendo Gamecube**, **Microsoft Xbox** y el ya inminente de **Nintendo Game Boy Advance**.



Minicampañas de publicidad. Si deseas anunciarte en la página *web*, recuerda que **Zeta Digital** ha puesto en marcha un innovador servicio de mini-campañas de publicidad en el que el cliente contrata directamente las campañas desde el navegador. Consulta cómo hacerlo en www.zetazeta.com.













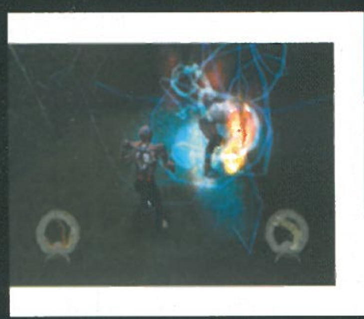
Siete niveles para ir abriendo, por tanto un juego lineal. Se atenúa la posible rigidez que esto significa, al ser factible retroceder a mundos ya superados.



*El nuevo **Shadowman** nos recordará a títulos como Quake. Gran número de armas que cambian de aspecto y cualidades (adquieren poderes mágicos al pasar al lado oscuro) para acabar con todo.*







SHADOWMAN 2ECOND COMING

Viaje relámpago por cortesía de Acclaim el que realizó SuperJuegos el 25 de abril a la ciudad británica de **Teeside**, para conocer a los desarrolladores de **Shadowman**: 2econd Coming.

La primera adaptación en *software* del personaje exportado del cómic, tenía lugar en 1999, para **N64**, **PSone**, **PC** y **DC**. En este caso, **Acclaim Studios Teeside**, los mismos que adaptaron en aquella ocasión el primer *Shadowman* poligonal, han centrado sus esfuerzos en **PlayStation 2**. La nueva entrega supondrá un salto directo a la acción en estado puro, ya que el género de la secuela toma el desvío del *shoot'em-up* frente a la etiqueta de «Aventura» en la que se enmarcó el título del 99. En ***Shadowman: 2econd Coming*** habrá que avanzar por siete niveles distintos eliminando a los malvados Grigori, demonios del «otro lado» que tratan de apoderarse de la dimensión humana. Partimos de *New Orleans*, de donde recordaréis es oriundo Mike Leroi y donde regenta su bar Wild at Heart. La sacerdotisa Nettie (responsable del alter-ego de LeRoi, *Shadowman*) pide ayuda a Michael cuando el enano Jaunty es secuestrado por orden de Papa Morté. Del lado del bien una nueva figura: El ex-policía Thomas Deacon, que será el encargado de envíar a *Shadowman* a distintas misiones. Gráficamente la capacidad de **PS2** ha permitido a los diseñadores acercarse mucho más al *Shadowman* que tenían en mente. Notaréis que el protagonista muestra más detalles de su decadente anatomía rozando la estética zombi. Acústicamente resalta el Dolby Digital 5.1 utilizado para unas dos horas de secuencias masterizadas que nos iremos encontrando a lo largo del juego. Además, 600 nuevos efectos sonoros respecto a la primera entrega y música más elaborada.¿Para cuándo todo esto? De momento se dice que para el 31 de agosto próximo, pero sin confirmar. En cuanto haya algo seguro, lo sabréis. **BE... ENOUGH?**



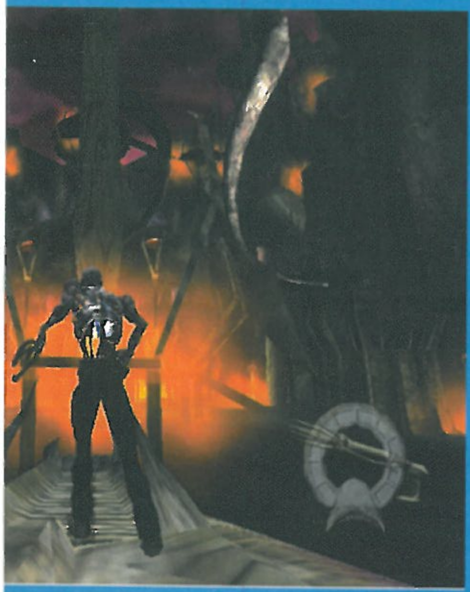


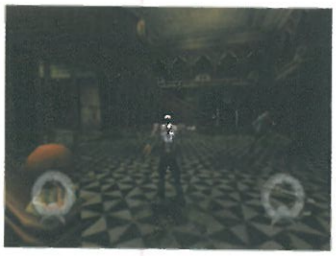






*El equipo de **Acclaim Studios Teeside**, en uno de los pocos momentos que tienen para no hacer nada.*



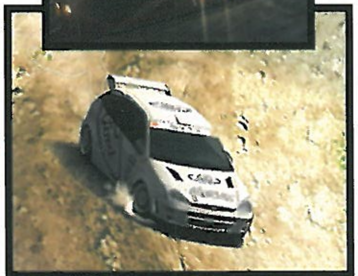








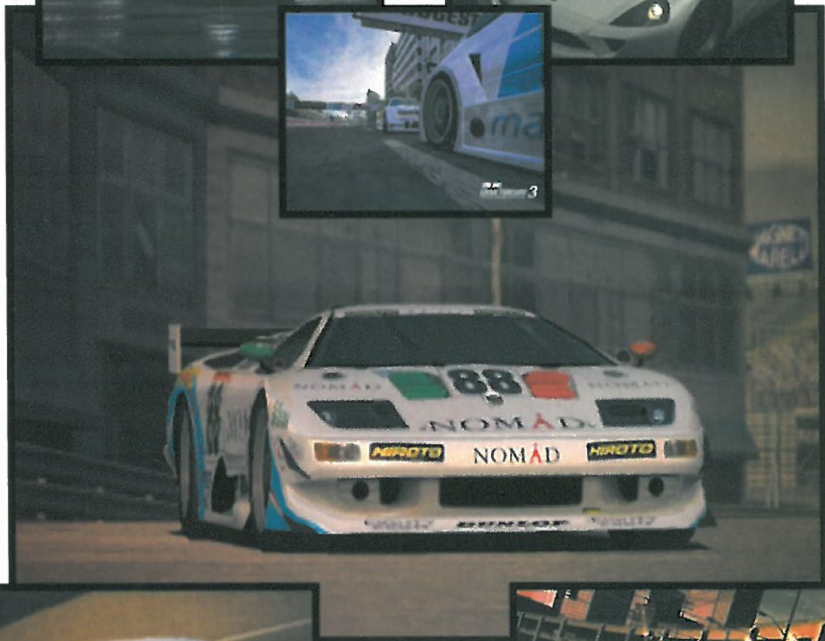


















Los replays llegan a una calidad audiovisual espectacular. Podremos elegir entre 4 formatos diferentes.

PlayStation 2

made in japan

Género > Conducción

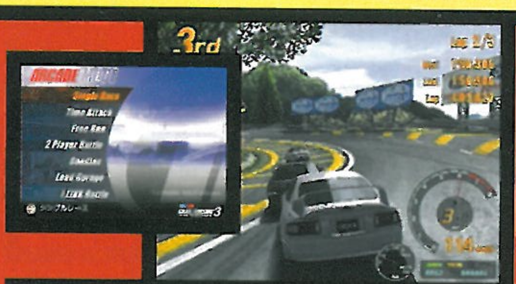
Gran Turismo 3 A-spec

Formato > DVD-Rom Compañía > Sony C.E. Programador > Polyphony

Después de meses de sufrimiento nutridos con pantallas y vídeos apoteósicos, llega ***Gran Turismo 3 A-Spec***. En un solo DVD-Rom y tras observar una impresionante intro, tendremos la posibilidad de elegir entre los dos modos a los que estamos acostumbrados los más fervientes admiradores de la secuela *GT*. El modo Arcade nos ofrecerá, como siempre, unos vehículos y circuitos predeterminados que aumentaremos en cantidad según vayamos terminando en primera posición en los diferentes niveles de dificultad. Por el contrario y distanciándonos de la idea de correr y ya está, tendremos el genérico modo que ha marcado el estilo de muchos juegos de conducción, ubicándose como un estándar de estos. Éste es el modo Gran Turismo, que nos acercará a la verdadera simulación. Iniciaremos nuestras andanzas por el mundo GT con un determinado crédito, suficiente para comprar un coche de la categoría más baja. Con él en nuestro garaje deberemos correr e ir ganando más créditos y vehículos, como recompensa, para aumentar las prestaciones. La progresión nos llevará a subir de categoría para correr en un amplio abanico de campeonatos donde se nos exigirán dife-



Modo Arcade







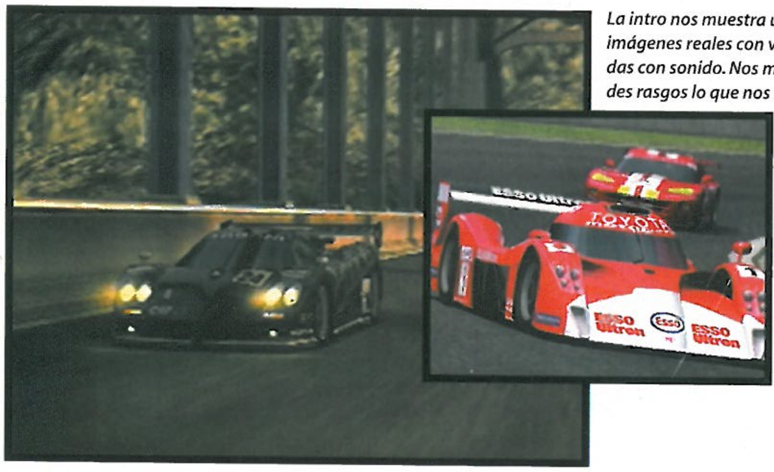


Es la opción directa para poder correr con diferentes vehículos sobre parte de los circuitos que este juego nos ofrece. Empezaremos con diez coches en las respectivas categorias C, B, A, S y R. Las cuatro primeras pertenecen al asfalto mientras que la última será sobre terreno mixto para coches de rally. El sistema de recompensas nos premiará con circuitos en nivel de dificultad fácil y con un o dos coches nuevos, respectivamente, para el nivel medio y difícil, siempre y cuando hayamos terminado la manga completa.







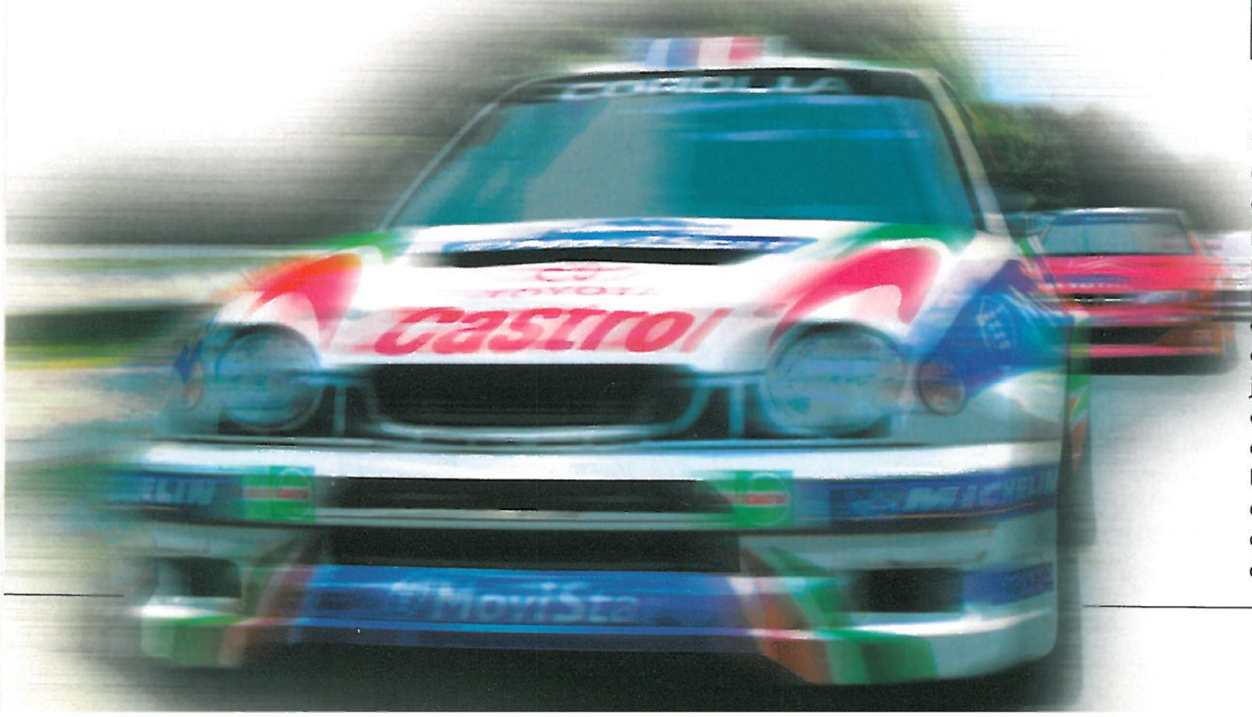


La intro nos muestra una mezcla de imágenes reales con vídeo potenciadas con sonido. Nos mostrará a grandes rasgos lo que nos espera.





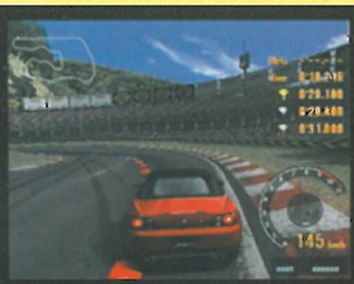
PS2



rentes licencias de conducción. El impecable manejo con el que ha sido dotado hará que disfrutemos con cada desafío notando desde el primer momento los límites de nuestra máquina. Éste llega a su punto culminante con el volante dotado con *forcefeedback* y que podremos adquirir, en forma de *pack* junto al juego. El modelado de los coches es increíble. Se ha aumentado la cantidad de marcas y nacionalidades que se echaban de menos en anteriores versiones. El escenario que circunda los circuitos está creado con igual calidad y en ningún

Modo Gran Turismo













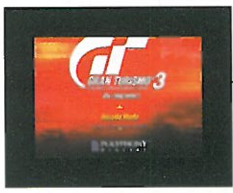
Este modo que recibe el nombre del juego y que se ha establecido como un estándar en el género de conducción nos ofrece mucho más que las anteriores versiones. Partiendo de un crédito fijo, deberemos progresar para conseguir máquinas más potentes y poder participar en todos los campeonatos. Deberemos aprobar una serie de licencias imprescindibles para subir de nivel. Todas las modificaciones posibles se darán cita en el apartado Tune Shop. Los concesionarios contienen nuevas marcas. Tendrás incluso que cambiar el aceite



Gran Turismo 3 A-spec



momento veremos como se genera, dando una imagen sólida y más cercana a la realidad. El sol nos deslumbrará cuando aparezca de frente, la capa de agua sobre el asfalto nocturno reflejará toda fuente de luz, levantaremos cortinas de polvo sobre los circuitos de arena... Todo esto y mucho más diminuye la distancia marcada entre lo ficticio y lo real. Después de cada carrera nos premiarán con un impactante *replay* dónde podremos observar con todo detalle la calidad con que **Polyphony** ha dado a luz este genial creación. Cámaras desde diferentes perspectivas y con un seguimiento manual o automático de los vehículos, crearán una obra de arte audiovisual digna de admirar. Una de las opciones del *replay* secuenciará el tema que estemos escuchando con una serie de efectos visuales de lo más «ácido» (saturando colores, contrastes, etc.). El apartado de efectos de sonido está muy cuidado y se ha sampleado el sonido real de todos los motores de los vehículos que aparecen en esta tercera entrega. Se trata sin duda alguna del juego de conducción que mejor ha concebido la idea de simulación, el más completo, el que mejores gráficos y sonido tiene, el más largo... Y además de todo esto ***GT3*** cuenta con una jugabilidad aplastante que hará que no pares jamás de disfrutar compitiendo. **JASÓN**





CRI
CSK Research Institute
Sega, Dreamcast and 18 WHEELER are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA CORORATION, 2001.
SEGA
PARA CERRAR EN UNA CURVA
A UN CAMIÓN COMO ÉSTE,
HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.
LA CARRETERA ES PELIGROSA...
ESPECIALMENTE CON UN CAMIÓN DE 18 RUEDAS,
20 TONELADAS Y 20 METROS DE LARGO
EN TU ESPEJO RETROVISOR.
EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER
★★★ AMERICAN PRO TRUCKER ★★★
Dreamcast
Dreamcast









Una imagen de película. Un tren sin control, con dos personas a bordo, y el equipo de rescate tratando de aproximarse a ellos.





Rescatar a media docena de náufragos en plena noche no es tan sencillo como en las películas. Hay que tener un dominio total.



Lo más difícil del juego, con diferencia, es la tarea de apagar fuegos. Dominar el helicóptero en esas circunstancias es casi imposible.



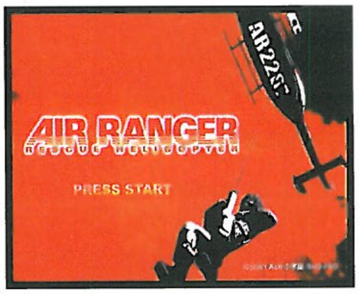


Género > Sim. de Helicóptero

Air Ranger

Formato > CD-ROM Compañía > Ask Digital Programador > Ask Digital

Cuando la potencia de la consola supera con creces las pretensiones de la inmensa mayoría de los usuarios, es cuando la imaginación de los programadores debe activarse para maquinar títulos originales como el que nos ocupa. No es que sea la primera vez que se aborda el tema de los rescates en un juego (ya en 1985, **Vortex** programó el inolvidable *Cyclone* para **Spectrum**), pero sí es la primera vez que se recrea con tal fidelidad que, por momentos, nos sentiremos como expertos pilotos de helicóptero. Obviamente, a ello contribuye, y mucho, la enorme potencia del *hardware* de **PS2**, que ha permitido recrear escenarios de inmensas dimensiones, logrando que el horizonte se sitúe a una distancia poco frecuente. De cualquier modo, el atractivo de ***Air Ranger*** se encuentra, con mucho, en su jugabilidad.



La tentación de salir de rescate, en condiciones lamentables, en los lugares más inhóspitos y con el tiempo justo, puede más que el simple hecho de que la recreación de los helicópteros sea perfecta, o que la simulación de los agentes meteorológicos sea excepcional. ***Air Ranger*** es muy divertido, y eso ya es bastante hoy en día. ➜ J. C. MAYERICK









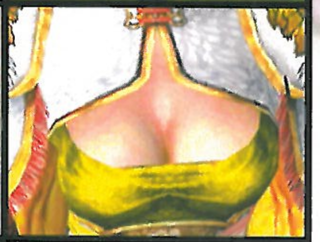




Si las batallas de Kessen fueron capaces de dejarnos boquiabiertos a todos, las confrontaciones de **Kessen II** lo harán por partida doble y en vivo.







Cada general de cada ejército cuenta con sus propias dotes para la batalla. Saber utilizarlas convenientemente forma parte de **Kessen II**.









La ejecución de magias permite acabar con un buen número de enemigos en apenas unos segundos.

Género > Estrategia

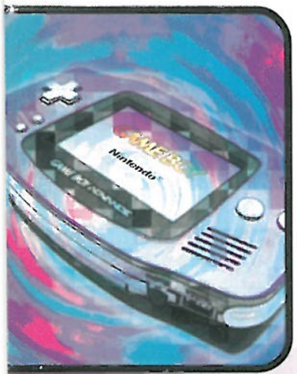
Kessen II

Formato > DVD-ROM Compañía > KOEI Programador > KOEI

Desde la llegada de **PlayStation 2** y su excepcional *Kessen*, el concepto que tenemos de los juegos de estrategia ha variado notablemente. Los puristas afirmarán que los gráficos no son necesarios en un género como éste. Puede ser, pero está claro que si a un simulador de guerra, puro y duro como ***Kessen II***, se le dota de unos gráficos como los que éste muestra, entonces el resultado es explosivo. Porque no hay que engañarse. ***Kessen II*** es un magnífico exponente



de la estrategia tradicional. Mover tropas, dar ordenes y esperar a ver qué ocurre... aunque si se desea tomar parte en la batalla, no hay ningún problema. De hecho, esa es una de las novedades de ***Kessen II***, ya que permite al jugador tomar parte en la batalla (dirigiendo al general del ejército) y utilizar algunas de sus habilidades, no sólo la lucha, sino también la ejecución de magias cuya potencia puede resultar devastadora. A priori, ***Kessen II*** no aporta demasiadas novedades con respecto a *Kessen*. Los gráficos se han mejorado notablemente, llegando a aparecer simultáneamente en pantalla hasta quinientos soldados. Por tanto, más de lo mismo, pero bastante mejor. J. C. MAYERICK



supernuevo supernuevo supernuevo



*Los cuatro botones de **Game Boy Advance** se usan durante el juego. Para saltar, usar items, disparar, etc.*

Game Boy Advance

supernuevo

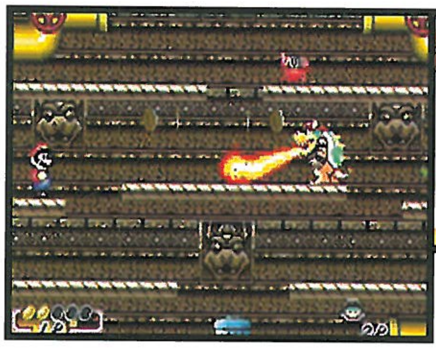
Género > Aventura

Castlevania: Circle of the Moon

Formato > Cartucho Compañía > Konami Programador > KCEK País > Japón

Probablemente *Castlevania: Circle of the Moon* ha sido el juego incluido en la batería de lanzamiento de **Game Boy Advance** con el que más soñaba gente de medio mundo durante los meses previos al lanzamiento de la consola. Ahora ya podemos decir que la espera, y la expectación, estaban justificadas. ***Castlevania: Circle of The Moon*** es el equivalente, que no la conversión, de *Symphony of the Night* para **PSone**. De él hereda el sistema de juego, en el que el uso de items acapara un importante papel en el devenir de la aventura. El juego comienza con la resurrección de Drácula, entonces tres personajes se presentan en la habitación con la intención de volver a ponerle a buen recaudo (con los gusanos), la tierra se abre a sus pies y dos de ellos caen al interior de una caverna. Tras intercambiar brevemente sus impresiones emprenden la búsqueda de su compañero, que quedó junto a Drácula, por separado. A medida que avanzamos iremos ganando habilidades que potenciarán las capacidades de nuestro personaje. Los gráficos barrocos y oscuros, la banda sonora, que recupera alguna de las inolvidables melodías de *Castlevania SOTN*, las antorchas... todo está en su sitio como esperábamos, preparado para acompañarnos en la enésima confrontación contra Drácula, claro que hasta llegar a ese punto nos queda un largo camino en el que tendremos que derrotar a enemigos, sortear plataformas e inspeccionar mapeados al más puro estilo 2D de la incombustible saga de **Konami** ➜ **OSCAR**

GAME BOY ADVANCE






Esta vez, además de tu habilidad para saltar de una plataforma a otra y esquivar los ataques de los enemigos, tendrás que exprimirte un poco el cerebro para descubrir como llegar a alguna que otra puerta.

Super Mario Advance

Game Boy Advance

- Género > Plataformas
- Formato > Cartucho
- Compañía > Nintendo
- Programador > Nintendo
- País > Japón

El más extraño y peor valorado, de todos los *Super Mario* regresa, acompañado del clásico *Mario Bros*, para darnos una nueva oportunidad de disfrutar con nuestra recién estrenada **Game Boy Advance**. Lo cierto es que, como muchos sabréis, este juego en un principio no iba a ser la continuación de *Super Mario Bros (*en Japón se llamó *Doki Doki Panic)*, pero la realidad es que finalmente los personajes que protagonizaron el juego fueron Peach, Mario, Luigi y Toad, razón que necesariamente convertía al juego en un Mario... pero diferente a todos los demás. En primer lugar, el *scroll* era libre, podíamos ir a la izquierda, a la derecha, arriba o abajo siempre que pudiéramos (no siempre a la derecha sin posibilidad de regresar), el objetivo de las fases era parecido, conseguir llegar a la siguiente puerta eliminando o esquivando a los enemigos que, dependiendo del personaje seleccionado y sus exclusivas habilidades, necesitarían diferentes ataques para ser derrotados. Finalmente: la jugabilidad, similar a la de la mayoría de los juegos de **Nintendo**. Al margen de si el juego se llama o no *Super Mario*, lo cierto es que estamos ante un título muy entretenido en el que a medida que le dedicamos tiempo nos deja más y más claro que es un buen juego. La mejora más notable de esta versión para **GBA** son la gran cantidad de voces digitalizadas que escucharemos continuamente y la inclusión de diversos efectos graficos dignos del *Mode 7* de **SNES**. ➾ OSCAR





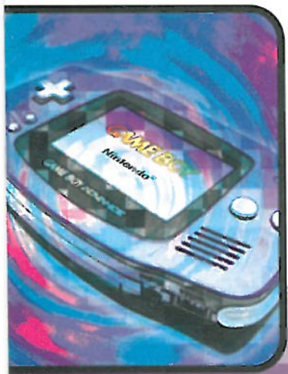

La sensación de velocidad está perfectamente conseguida. Para activar los turbos sólo tendrás que pulsar R + L.

F-Zero: Maximun Velocity

Game Boy Advance

- Género > Conducción
- Formato > Cartucho
- Compañía > Nintendo
- Programador > NDcube
- País > Japón

F-Zero ***M Velocity*** retoma la saga a sus aclamados orígenes tras su titubeante y poligonal paso por **N64**. Si aún recuerdas el modo de control mediante el cual progresabas en el juego hace 10 años exactamente, no pestañearás más de dos veces antes de tener un control total sobre tu «meteórica turbonave», y por consiguiente pasártelo bomba. Si por el contrario no jugaste jamás al original de **SNES**, deberás saber que ***F-Zero*** es un juego de conducción en el que las carreras se disputan en circuitos elevados sobre planetas, en unas pistas magnéticas que hacen levitar, a escasos centímetros de su superficie, a las veloces naves participantes. Los tramos de circuito, presentados en un vertiginoso modo 7 (más suave y rápido incluso que el de **Super Nintendo**), serán devorados por los hasta cuatro jugadores que pueden tomar parte en el juego (dependiendo de si usamos un sólo cartucho o uno por cada jugador podremos acceder a todos los circuitos y disfrutar de música o no). Comparado con otros juegos de conducción de **GBA**, como por ejemplo *GT Advance*, ***F-Zero: Maximum Velocity*** y sus vehículos deslizantes pueden parecer algo sosos, sin embargo, su notable realización técnica en todos los apartados, su perfecta jugabilidad y los recuerdos de aquel cartucho que durante tanto tiempo se negó a escupir nuestra **Super Nintendo**, nos hacen valorar de modo positivo este juego. Lo único que echarás en falta son las inolvidables melodías de la versión original de F-Zero. ➾ OSCAR



Género	Plataformas
Formato	Cartucho
Compañía	Ubi Soft
Programador	Ubi Soft
País	Francia

Rayman debuta en **Game Boy Advance** calcando prácticamente su primera e inolvidable incursión en **PSone**. El *sprite* del protagonista ha sido redimensionado y ahora es bastante más grande que antes en comparación a la pantalla de **GBA**, aún así se mueve perfectamente y rápidamente os acostumbraréis a su nueva talla. El objetivo del juego consiste en recuperar los pedazos del «El Gran Protón» (*electoons*), que ha sido robado por Mr. Dark y devolver la tranquilidad al mundo, que es en lo que consiste, más o menos, el trabajo de héroe, (cosa a la que Rayman se dedica con la ayuda del hada Betilla quien le irá concediendo poderes). No hay demasiado nuevo en este juego, pero si no lo jugásteis en su día ahora es una ocasión inmejorable para hacerlo y además en cualquier lugar gracias a las posibilidades que te ofrece **Game Boy Advance**. La dificultad del juego ha sido ligeramente rebajada, aún así no es ningún camino de rosas y tendrás que esforzarte, el mundo te necesita. Avisado estás. **OSCAR**

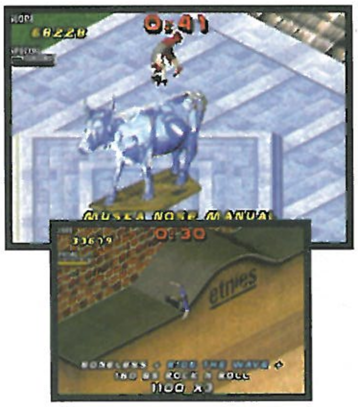


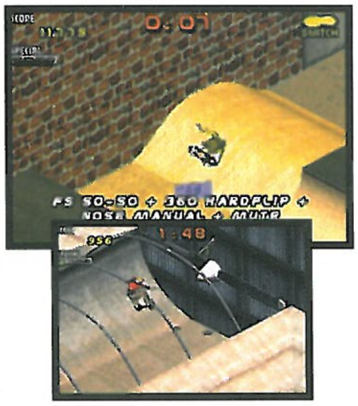
No tiene brazos, ni piernas. Ni siquiera es millonario, pero da lo mismo. Rayman te queremos.

Rayman Advance

Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE







Género	Deportivo
Formato	Cartucho
Compañía	Activision
Programador	Vicarious Visions
País	Estados Unidos

Perspectiva isométrica y personajes poligonales (300 por barba). Es la solución adoptada para el traspaso de ***Tony Hawk's Pro Skater 2*** a **Game Boy Advance**. El resultado es soberbio, habiendo sorprendido a la redacción al completo con su perfecta animación y plasticidad de movimientos. Sólo el control te dará algún quebradero de cabeza debido a que el botón L (se usa para los *kicks*) no es todo lo accesible que uno desearía, sobre todo si tienes las manos grandes. Aún así tus viajes intercontinentales transcurrirán raudos y distraidos ejecutando los trucos más bestias que se te pasen por la cabeza. (¿900º?, ¡Eso no es nada!) Enganchando uno tras otro con *manuals*, *wheelies*, *grinds* o *slides*. Tan sólo echarás de menos los modos de creación de Skate parks o de Skaters que sí estaban incluidos en las versiones **Dreamcast** o **Playstation**. **OSCAR**

Algunos de los «pros» más importantes a tus ordenes. Si no lo bordas es porque no quieres.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE


CENTRO MAIL
www.centromail.es
INFOGRAMES
España
PlayStation
DIGITAL DIGIMON MONSTERS
DIGIMON WORLD
BAN DAI
PlayStation
8.490
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
DIGIMON WORLD
¡COMPRA YA
DIGIMON WORLD
EN Centro MAIL
Y LLÉVATE UNA
DE ÉSTAS
FIGURAS
DE REGALO!
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
IMPUESTOS INCLUIDOS
BAN DAI
GAME
EXIT
©1999 Akiyoshi Hongo, Toei Animation, ©2000 BANDAI. DIGIMON, DIGITAL MONSTERS and all related logos, names and distinctive likenesses thereof, are the property of Bandai/Toei Animation. Used under license by Bandai Europe. All rights reserved.



Krazy Racers

Game Boy Advance

- Género > Conducción
- Formato > Cartucho
- Compañía > Konami
- Programador > Konami
- País > Japón





Con juegos como éste no importa cuanto tarde en llegar *Mario Kart*. Introducir ***Krazy Racers*** en nuestra **Game Boy Advance** significa recibir una sorpresa tras otra. Al margen de la música de la intro (que se ha mantendio igual a la de la versión japonesa) y de pilotar un kart con personajes como Goemon, Grey Fox, Moai o Drácula, te aguardan un montón de modos de juego, algunos para varios jugadores (aunque será necesario que cada jugador cuente con su propio cartucho) y unas carreras divertidísimas con unos gráficos *super deformed* copados de guiños **Konami**. La mecánica de juego es similar a la del título antes mencionado. Derrapes e items que permitirán hacer, y recibir, auténticas y divertidas jugarretas. ➾ OSCAR

A la izquierda la prueba de la frenada tras 400 metros. Más vale quedarse un poquito antes que pasarse de la raya.







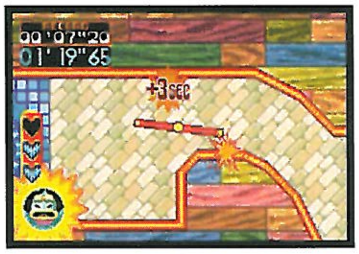
GAME BOY ADVANCE

Kuru Kuru Kururin

Game Boy Advance

- Género > Puzzle-Habilidad
- Formato > Cartucho
- Compañía > Nintendo
- Programador > Eighting
- País > Japón





*Resulta difícil explicar cómo se juega a **KKK**, pero también resulta difícil que si lo pruebas no te guste.*



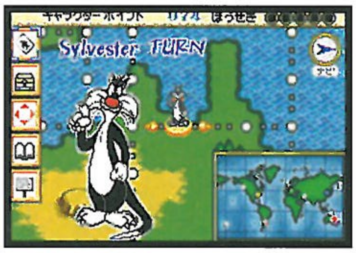
Divertido y Adictivo. Dos de las cualidades más importantes de las que un videojuego puede jactarse comparten protagonismo con la originalidad y simplicidad de ***Kuru Kuru Kururin***. El objetivo del juego consiste en guiar una nave a lo largo de un sinuoso recorrido, pero de un modo diferente al que estás pensando. Nuestra nave, que tiene forma de «palote», gira constantemente sobre si misma, coordinando su giro (el cual no controlamos) y los requerimientos del trazado, deberemos conseguir guiar la nave sin estrellarla más veces de las necesarias desde el inicio hasta la meta sin superar el límite de tiempo impuesto. En las primeras fases no te resultará demasiado trabajoso conseguirlo, pero rápidamente te darás cuenta de la mala leche que tiene algún que otro programador de por ahí y deberás hacer uso inteligente de los items que invierten el giro de la nave, los turbos, etc. ➾ OSCAR



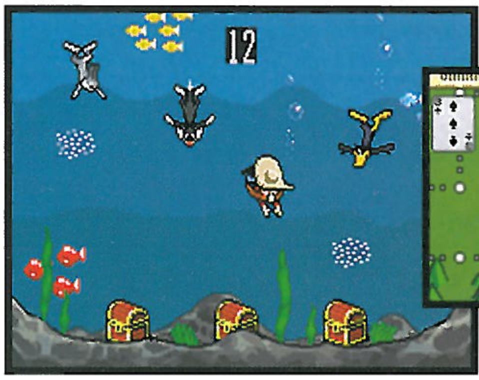




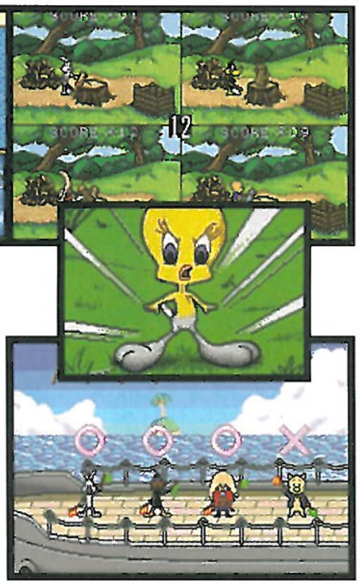
GAME BOY ADVANCE



Todos los que odien a Piolín, pueden concentrar sus esfuerzos en el noble arte de fastidiar al prójimo para que Tweety se quede hechizado hasta el fin de su existencia.







Arriba podemos ver a Pincho, The Scope, Doc y De Lucar efectuar el famoso baile de las banderas.

Tweety and the Magic Jewel

Game Boy Advance

- Género > Juego de Tablero
- Formato > Cartucho
- Compañía > Kemco
- Programador > Kemco
- País > Japón

Los Looney Tunes debutan en **Game Boy Advance** con este juego de tablero al más puro estilo *Mario Party* o *Sonic Shuffle*. Deberemos movernos por el tablero mediante el clásico sistema de turnos, aunque esta vez no habrá dados que tirar y sí cartas para decidir a que casilla movemos. El objetivo es ir recolectando las joyas que necesitamos para liberar a Piolín (Tweety), a quien la bruja Hazel le ha dedicado una hermosa maldición por motivos que desconocemos. Pueden jugar hasta cuatro personas, algunas pruebas se disputarán a pantalla completa y otras optarán por el método del *Split Screen*. De momento no hay noticias sobre si en un futuro cercano alguna compañía tiene previsto lanzar un título de estas características, así que ***Tweety and The Magic Jewel*** no cuenta con competencia directa. Si te gustan este tipo de juegos no dudes lo más mínimo en seguir de cerca a este juego. ➾ OSCAR

Top Gear GT Championship

Game Boy Advance

- Género > Conducción
- Formato > Cartucho
- Compañía > Kemco
- Programador > Kemco
- País > Japón









El juego cuenta con las licencias oportunas para incluir los coches reales así como los sponsor y patrocinadores que apoyan a cada equipo.

La prolífica saga de **Kemco** regresa a las consolas Nintendo tras su reciente paso por PlayStation 2 (Top Gear Dare Devil) con seis circuitos y 22 coches extraidos directamente de la **All Japan Grand Touring Car**. Al igual que la serie *Gran Turismo* de **Sony**, en ***GT Championship*** tendrás que correr mucho para conseguir potenciar diferentes aspectos de tus coches si quieres tener opciones de vencer en las carreras. Como novedad interesante encontramos un funcional y potente editor que te permitirá crear y guardar hasta dos circuitos en el cartucho y la opción link para jugar hasta cuatro personas. Al principio el juego presenta un control un poco «durillo» , sobre todo si se compara con *GT Advance*, pero con un poco de práctica y la ayuda de las mejoras que incorporarás a tus vehículos progresivamente, no tardarás en engancharte con este ***Top Gear GT Championship***. El cartucho japonés además cuenta con opciones para descargar contenidos de internet a través de un teléfono móvil, como por ejemplo los mejores tiempos de los circuitos, etc. Claro que estas cosas quedan lejos de momento de nuestro viejo continente ➾ OSCAR



La climatología variable está bien representada en ***TG GT Championship*** e influirá de modo decisivo en el modo de Conducción.



Después de haber practicado a lo largo del juego, tendremos que poner nuestras habilidades en el combate al límite para vencer a la última bestia que guarda a la Princesa y a su hermano.













Kaede tendrá que poner su granito de arena para liberar a Yuki. Lo hará en determinados momentos, incluso echando una mano a Samanosuke para resolver dos puzzles.





Estas cajas encierran joyas mágicas para aumentar la energía y la magia. Recopila los libros y resolverás el enigma.

PlayStation 2 supernuevo

Género > Survival

Onimusha

Formato > DVD-Rom · Compañía > Capcom · Programador > Capcom · País > Japón

Capcom nos vuelve a cautivar con un título impregnado de magia. ***Onimusha*** es un dechado de virtudes, tan sólo los escenarios prerrenderizados han sido motivo de crítica. Pero se han representado con un detalle fuera de lo común y con increíbles efectos de luz que darán vida a todos y cada uno de los lugares que visitarán los protagonistas. Básicamente, el juego sigue el patrón que ha utilizado la compañía en su saga *Resident Evil*. Pero el marco elegido para la aventura, el **Japón** medieval, da un giro de 180º en estética y patrones de combate. Samanosuke, el héroe de ***Onimusha***, contará con tres tipos de espada. Cada una con un ataque especial característico que será preciso rellenar absorbiendo las almas de nuestros enemigos. Y que resultarán imprescindibles para avanzar en el juego. También encontrará un arco y un mosquetón que le permitirán atacar a distancia. Su compañera de viaje, Kaede, tendrá una espada corta y podrá lanzar cuchillos. Los combates ofrecen más posibilidades que un *Resident Evil*, ya que será posible esquivar, contraatacar, y realizar algunos movimientos especiales que pueden ser devastadores en las tropas enemigas. Aunque el plato fuerte está reservado en los enemigos finales con un gigantesco demonio-serpiente como colofón de la aventura. Por supues-





Cuando se derriba a un enemigo es posible acabar con él de una sola estocada antes de que se levante de nuevo.







Desciende al Dark Realm, y si consigues alcanzar el último nivel serás recompensado con la flauta de Bishamon, llave de la puerta que guarda la espada del mismo nombre.

*Entre los enfrentamientos más dramáticos de **Onimusha** nos encontramos con un duelo entre Samanosuke y su alter ego.*















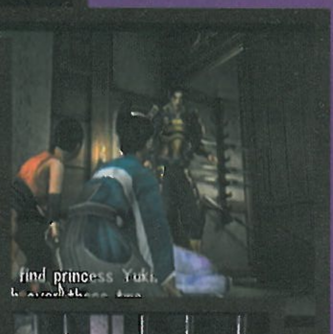


La princesa Yuki











Samanosuke y Kaede arriesgarán su vida para salvar a la princesa Yuki. La persecución de sus captores se convierte en el hilo argumental que nos irá trasladando hasta la guarida final de Fontinbras, el demonio que pretende realizar un ritual de sacrificio con Yuki. Al largo del juego seremos testigos de diferentes escenas generadas por la consola donde estaremos a punto de rescatar a la princesa e iremos descubriendo la intención de Fontinbras, el malvado Nobunaga y sus esbirros.

PS2

to, todo el apartado técnico es brillante. Para la animación de los personajes se han capturado los movimientos de actores reales, que consiguen un realismo increíble en todas las escenas. La banda sonora también nos traslada a la época feudal nipona mezclando una orquesta con instrumentos tradicionales japoneses.

Onimusha cuenta con elementos de aventura, pero la acción es una constante a lo largo del juego que apenas nos deja tiempo para respirar. Tan sólo una queja, la aventura puede hacerse algo corta, aunque con la calidad que despliega merece la pena disfrutarla. **R. DREAMER**















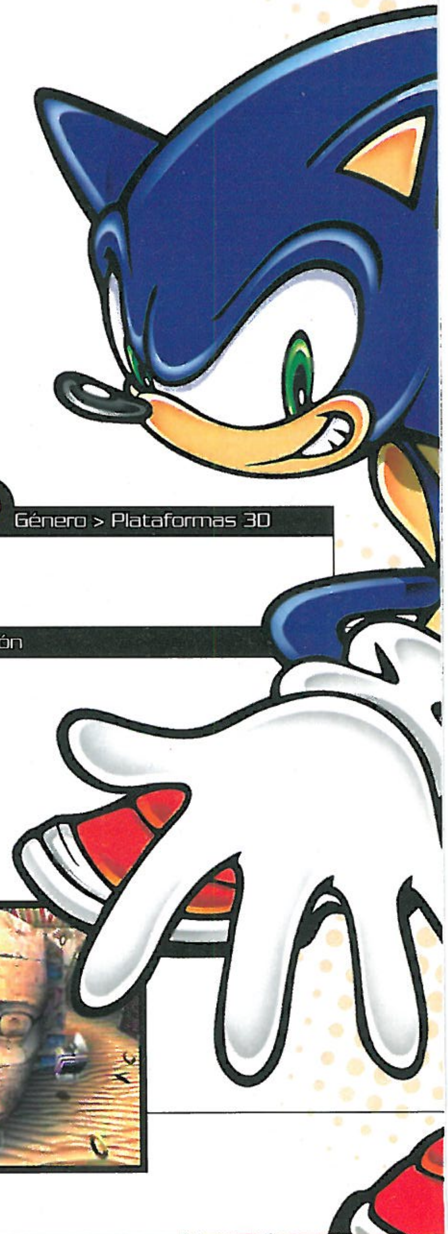






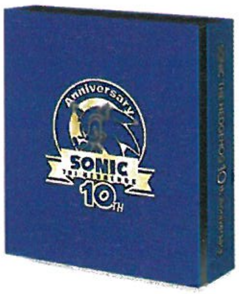






*Para conmemorar los diez años de vida de Sonic, **Sega** pondrá a la venta en **Japón**, y sólo los días 23 y 24 de junio...*





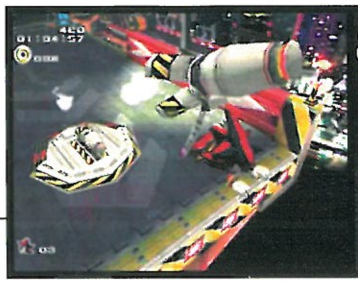
*...una edición limitada de **Sonic A. 2** llamada Sonic Birthday Pack, que incluye un libreto especial y un CD de música.*

Género > Plataformas 3D

Sonic Adventure 2

Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team País > Japón

El destino ha querido que el décimo aniversario de vida de Sonic coincida con la que podría ser su última aparición en un sistema **Sega**. **Yuji Naka** y el **Sonic Team** han querido despedirse de **Dreamcast** a lo grande, antes de que su adorada mascota-estandarte pegue el salto a otras máquinas, como **GB Advance** (o incluso **PSone**, como apuntan algunos rumores). La reconocida imaginación y talento de **Mr. Naka** y su gente vuelve a ponerse al servicio de Sonic, en un arcade de plataformas 3D, que como gran novedad frente al primer *Sonic Adventure*, presenta una nueva familia de personajes, encabezada por Shadow, modos para Dos jugadores y un sinfín de sorpresas más, como un arcade de conducción o multitud de eventos *On-Line*. Para disfrutar de todo ello habrá que esperar al 23 de junio, pero esta *beta* 2 que nos ha suministrado **Sega** arroja ya muchas luces sobre cómo será el juego, principalmente en lo referente al modo Aventura, la espina dorsal de ***Sonic Adventure 2***.











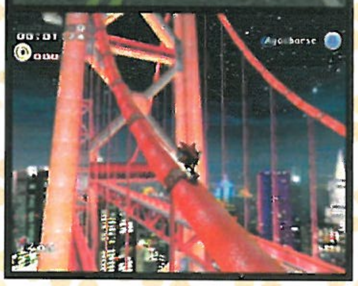




Sonic Adv. 2 *incorpora un modesto arcade de conducción para uno o dos jugadores. Es sólo otro de los incontables extras del juego.*











El Lado Oscuro





Al fin, y tras una década de existencia, Sonic ha encontrado al fin su talón de aquiles. Una amenaza llamada Shadow, cuya fuerza y velocidad hacen que Metal Sonic parezca una bujía oxidada. Tú mismo podrás controlar a este oscuro y misterioso personaje y sus dos compinches, la cazadora de tesoros Rouge y el inagotable Robotnik, en El Lado Oscuro, una aventura que converge paralelamente a la protagonizada por los tres héroes (Sonic, Tails y Knuckles).

Dreamcast

Desde un principio se elige bando: héroes (Sonic, Tails y Knuckles) o villanos (Shadow, Robotnik y Rouge). Las fases, intros y jefes finales difieren en cada bando, todo ello bajo una misma línea argumental aunque vista desde distintos ángulos (como sucedía con el *Sonic Adventure* original). La mecánica de cada nivel varía según el personaje. Las fases con Sonic/Shadow son genuinas montañas rusas en las que todo discurre a una velocidad vertiginosa. Las protagonizadas por Knuckles y la murciélaga Rouge tienen como objetivo la inspección detallada del escenario en busca de esmeraldas, mientras que la de Tails/Robotnik son genuinos *shoot´em-up.* Tan variado y divertido como su antecesor, ***Sonic Adventure 2*** cuenta con unos gráficos aún más cuidados y detallistas (las texturas de las ruinas son las mejores vistas en una **DC**), y los mejores jefazos finales de toda la saga, desde su nacimiento en 1991. Puede que las máquinas desaparezcan, pero la leyenda de Sonic no se apagará jamás. **NEMESIS**



supernuevo











Una breve intro muestra espectaculares secuencias mediante imágenes generadas por ordenador.

*El juego sólo incluye selecciones nacionales, lo que supone un inconveniente con respecto a la extensa oferta de clubes recogidos por la entrega de FIFA para **PS2**.*





Género > Deportivo

International League Soccer

Formato > CD-Rom   Compañía > Acclaim   Programador > Taito   País > Japón

Acclaim busca un hueco dentro de los simuladores de fútbol, intentando romper el dominio ejercido por **Electronic Arts** y **Konami** durante años. Para ello ha utilizado la experiencia de **Taito** en este género, en el que cuenta con títulos de corte arcade, como *Super Football Champ* (**PSX**), o *European Football Champ* (**SNES**). En este caso la citada compañía se aleja de los típicos arcades con un programa que se sitúa mucho más cerca de los simuladores convencionales. Sin embargo, el aspecto más sorprendente de ***International League Soccer*** es la calidad gráfica que presenta la *beta* analizada. La reproducción de los jugadores, las texturas, los efectos de luces y los movimientos de cámara suponen una vuelta de tuerca más a la increíble capacidad de **PlayStation 2**. A falta de concluir la animación de los jugadores sobre el campo así como algunos aspectos sonoros, la sensación que nos deja este primer contacto con el programa de **Acclaim** es mucho más que favorable. Aunque todavía es pronto para manifestarse al respecto, posiblemente podamos decir ya que estamos ante una alternativa al dominio recurrente de las sagas *ISS* y *FIFA*. ➾ **CHIP & CE**





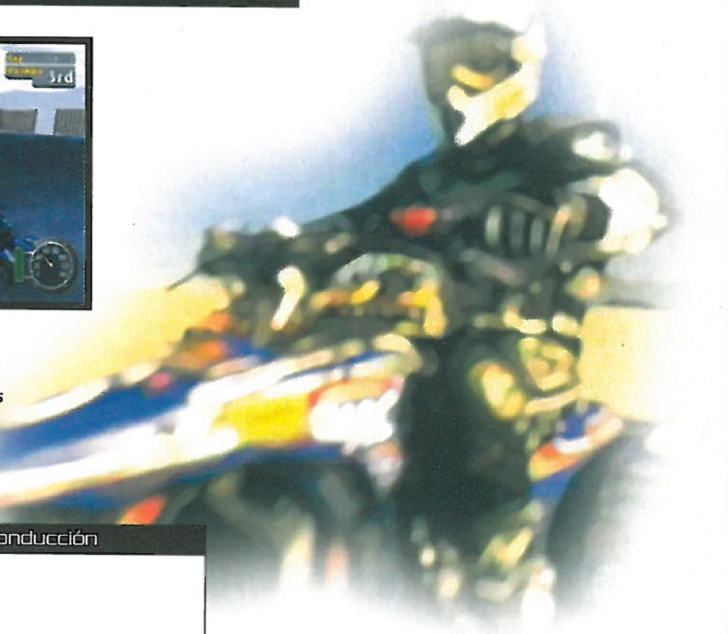












*Espectacular y colorista, **ATV Offroad Fury** se convertirá en breve en un punto de referencia para los amantes de los títulos de conducción.*

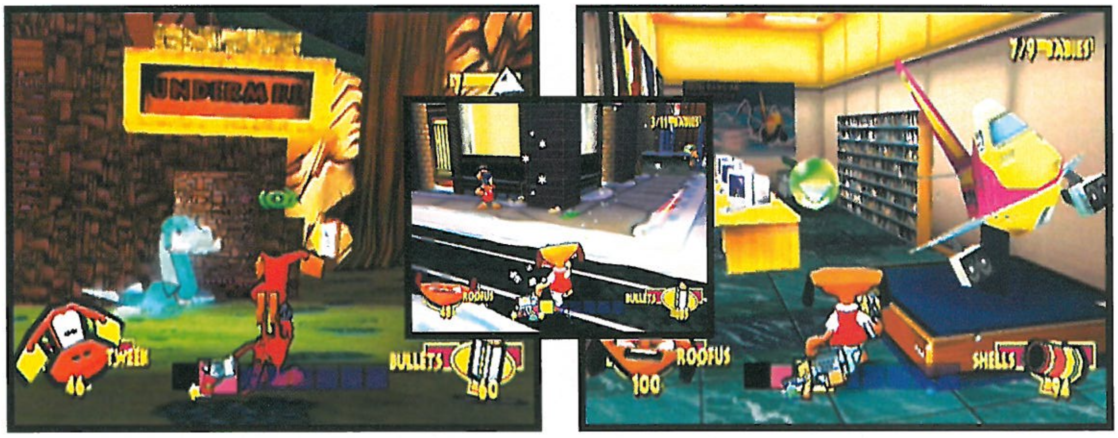
Género > Conducción

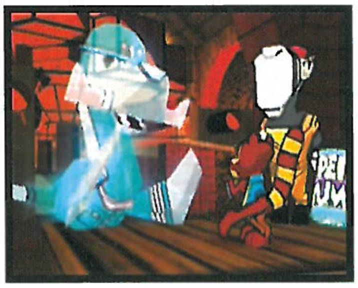
ATV Offroad Fury

Formato > CD-Rom   Compañía > Sony C.E.   Programador > Kalisto   País > Estados Unidos

Toda una sorpresa ha supuesto la llegada a la redacción de este juego y es que, la calidad que atesora, nos ha dejado sorprendidos a todos. Innumerables opciones de juego hacen de este título una delicia para aquellos que les guste la simulación, sin olvidar un fuerte componente arcade. En ***ATV Offroad Fury*** podemos elegir entre más de una veintena de vestimentas y vehículos distintos de las principales marcas del sector y embarcarnos en 4 tipos distintos de competición. Maxxys: en la que competiremos por circuitos de exterior que van desde montañas nevadas a áridos desiertos. Stadium: aquí correremos en 7 de los principales circuitos *indoor* americanos. Offroad: Campo a través deberemos atravesar diferentes puertas en 5 circuitos sin limitaciones. Y por último la más espectacular de todas las competiciones: acrobacias de estilo libre en varios escenarios que se van generando constantemente. Con lo que tendremos una capacidad ilimitada de movimiento para realizar varias combinaciones de acrobacias en nuestro ATV. Resulta increíble ver una montaña en el horizonte y a medida que nos acercamos, observar que no es ningún fondo y que podemos subir por ella y, sorpresa cuando alcanzamos la cima vemos que el escenario sigue y sigue sin fin. El motor del juego es suave y no sufre ralentizaciones, independientemente del número de objetos representados en pantalla y que llegan a ser en algunos momentos entre arboles y otros elementos fijos más de un centenar. ➾ **PINCHO**







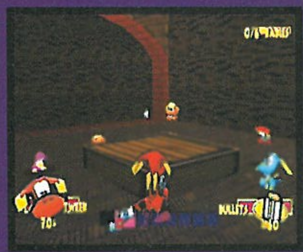


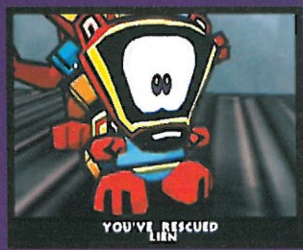
Son una multitud los pequeños detalles que dotan a este juego de una atmósfera y un estilo tan particular. Los enemigos, los aliados y los protagonistas, todos cuentan con un diseño muy cuidado.



Amor de madre

El objetivo final del juego es rescatar a los cachorros diseminados por el mapeado. Cada uno sólo puede ser rescatado por su progenitor.





Género > Shoot'em-up

Fur Fighters Viggo's Revenge

Formato > DVD-Rom   Compañía > Acclaim   Programador > Bizarre   País > Reino Unido

Tras su paso hace cosa de un año más o menos por la ya casi extinta **Dreamcast**, llega ahora a **PS2** uno de los mejores arcades de disparo y plataformas que han pasado por el panorama lúdico de los últimos años. Con un estilo muy parecido a los juegos de *Rare* para *N64*, esta aventura nos proponía recorrer inmensos mapeados ambientados en lugares de lo más variopinto (desde una versión muy particular de **Nueva York** a una zona en obras), mientras liquidábamos a nuestros enemigos con alguna de las ocho armas a nuestra disposición. El objetivo era encontrar determinados objetos (en este caso piezas brillantes y bebés) para ir abriendo nuevos mundos. La entrega para **PS2** incorpora importantes novedades. Se ha mejorado el entrono gráfico, dotándolo de un estilo *cartoon* (líneas negras alrededor de los personajes, como ya habíamos visto antes en títulos como *Wacky Races* o *Jet Set Radio*). También se ha aumentado el *frame rate*, haciéndolo mucho más suave y fluido Incluso se han mejorado los tiempos de carga, que son ahora mucho más llevaderos. Por lo demás el juego sigue siendo tan divertido como antes: largo, difícil y con un sentido del humor muy acentuado, del tipo gamberro que últimamente tanto se estila. El modo Multijugador para cuatro participantes sigue estando presente. Esperamos la versión final para saber si se ha incluido alguna innovación más, pero de momento lo que hemos visto nos ha dejado un buen sabor de boca. **DANI 3PO**

PlayStation 2

PS2

TOP 10 SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Tekken TT
Beat'em up 3D ■ Namco

02> Extermination
Survival Horror ■ Sony C.E.

03> The Bouncer
Beat'em up ■ Sony C.E.

04> Quake III Revolution
Shoot'em up ■ EA Games

05> Sky Odyssey
Simulador ■ Sony C.E.

06> SSX
Deportivo ■ EA Games

07> Formula One 2001
Conducción ■ Sony C.E.

08> NBA Live 2001
Deportivo ■ Electronic Arts

09> Rayman Revolution
Plataformas 3D ■ Ubi Soft

10> Crazy Taxi
Conducción ■ Acclaim

PLAYSTATION

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

05> ISS Pro Evolution 2
Deportivo ■ Konami

06> Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

07> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

08> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

09> Time Crisis: O.T.
Shoot'em up ■ Namco

10> El Emperador y sus Locuras
Plataformas ■ Disney I.

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil: CV
Aventura ■ Capcom

03> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

04> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

05> MSR
Conducción ■ Bizarre

06> Skies of Arcadia
RPG ■ Sega

07> Phantasy Star Online
RPG ■ Sega

08> Quake III Arena
Shoot'em up 3D ■ Sega

09> Jet Set Radio
Arcade ■ Sega

10> 18 Wheeler
Conducción ■ Sega

NINTENDO 64

01> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

02> Perfect Dark
Shoot'em up ■ Rare

03> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

04> Donkey Kong 64
Plataformas 3D ■ Rare

05> Mario Tennis 64
Deportivo ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Nintendo

02> Alone In The Dark
Survival ■ Infogrames

03> Perfect Dark
Aventura ■ Rare

04> Wario Land 3
Plataformas ■ Nintendo

05> Pokémon Oro y Plata
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Gran Turismo 3
Conducción ■ PS2

02> Devil May Cry
Aventura ■ PS2

03> Paper Mario
RPG ■ N64

04> RE Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

05> Winning Eleven 5
Deportivo ■ PS2







De la **mano** de los creadores de Tobal y Ehrgeiz llega un beat'em-up que **mezcla** elementos de **RPG**, un trabajado argumento **digno** de un **film** de acción y un apartado gráfico de **ensueño**.

THE BOUNCER













El afán que Dream Factory siempre ha mostrado por innovar llega hasta su máxima expresión con ***The Bouncer***. Tras la mezcla entre *beat'em-up* y RPG de *Tobal 2* y el original desarrollo de *Ehrgeiz*, **DF** nos sorprende con un título de lucha en el que lo más importante es su argumento, la arrolladora personalidad de sus protagonistas y el factor RPG. El desarrollo de ***The Bouncer*** se asemeja al trabajo de un especialista cinematográfico, ya que sólo tomaremos control sobre los personajes en el momento de comenzar a luchar, mientras tanto, nos limitaremos a observar la trabajada historia del juego y su excelente puesta en escena. Al comenzar cada uno de los combates tendremos que seleccionar cual de los tres *Bouncer* controlaremos, detalle que influirá en el desarrollo de la pelea, y también en el desenlace de la historia, que se irá desgranando poco a poco girando en torno al personaje seleccionado. Las luchas son similares a las de *Ehrgeiz*, aunque con el añadido del sistema *Point Exchange System*, que nos permitirá aumentar nuestras capacidades físicas y nuestros golpes especiales a cambio de una serie de puntos obtenidos en cada uno de los combates. En lo que respecta al apartado gráfico, basta observar las pantallas aquí expuestas, todas ellas generadas por el *hardware* de **PS2**. Tan sólo cabría echar en falta algo de velocidad en esta versión PAL (es un 12,5% más lenta que la NTSC) y el hecho de que la continua utilización del efecto blur en ocasiones emborrona en exceso el detallado e impecable apartado gráfico. **DOC**





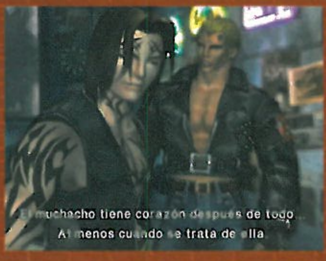


Arriba, una escena del modo Multiplayer, con el que podremos jugar contra otras tres personas con la ayuda de un multitap.



DISEÑO MAQUETA: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO

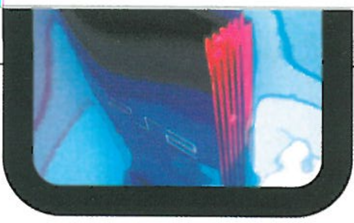


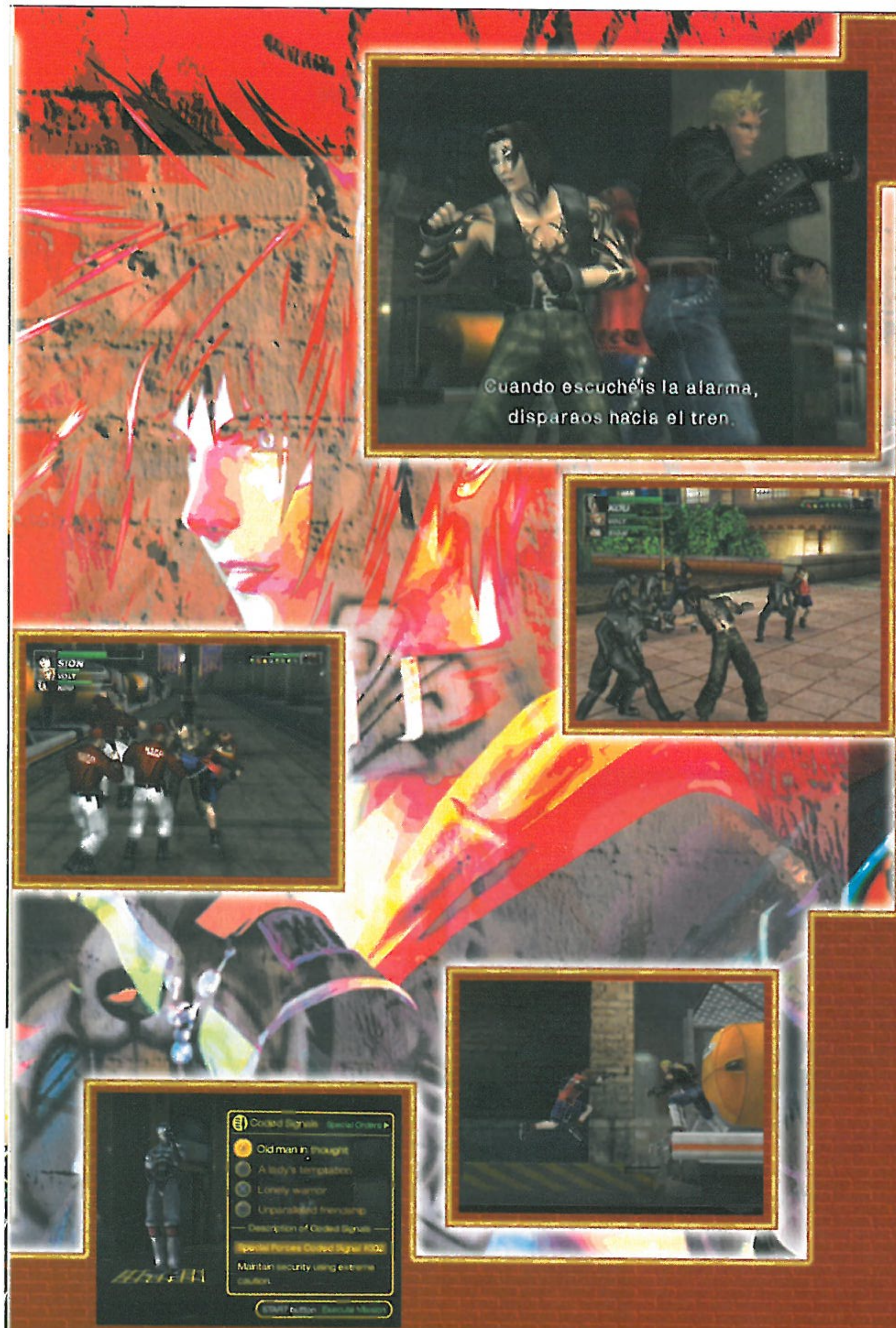






Kou, el personaje más rápido y más técnico de los tres, también posee los golpes especiales más mortíferos.











Arriba podéis ver una imagen del ataque Trinity Rush. Dicho golpe sólo podrá realizarse al incitar a un oponente a la vez que uno de los otros Bouncers.

Dauragon, el jefe final del juego, nos pondrá las cosas difíciles, ya que tendremos que vencerle hasta tres veces (la segunda vez que lleguemos a él), sin rellenar nuestra energía ni un ápice.



A la izquierda, el menú PES, a través del cual podremos aumentar las habilidades de nuestro personaje. La otra captura muestra el modo Survival.

GRÁFICOS 9,3

Al apartado gráfico tan sólo se le echa en falta la velocidad de la versión japonesa. Detalladísimas texturas, un perfecto modelado 3D (incluyendo animaciones faciales) y un estable frame rate son su carta de presentación.

JUGABILIDAD 9,0

Jugabilidad al estilo Ehrgeiz con la posibilidad de aumentar nuestros atributos dependiendo de nuestra habilidad. El modo Multijugador nos permitirá combatir contra otras tres personas y utilizar a 15 personajes diferentes.

MÚSICA/FX 9,1

Todo el apartado sonoro se ha mantenido idéntico al de la versión original japonesa (con voces en inglés o japonés). En algunos momentos podremos escuchar la genial banda sonora en formato Dolby Digital 5.1.

DURACIÓN 8,9

Unido al divertido multiplayer para cuatro personas, está el hecho de tener que completar el juego un mínimo de seis veces con el objetivo de desentramar todo el argumento y descubrir los secretos de cada personaje del juego.

GLOBAL 9'2

PS2

•Género > Beat'em-up/aventura •Formato > DVD-Rom •Compañía > Sony C.E. •Programador > Dream Factory •Jugadores > 1-4 •Vidas > Energía •Escenarios > 11 (vs) •Texto / Doblaje > Castellano/Inglés-japonés •Memory Card > 59 KB

BANJO TOOIE









La «buenorra» de Wumba (que dice ser mejor hechicera que Mumbo) se encargará esta vez de las transformaciones.





Sabreman se da un respiro después de permanecer desaparecido desde 1984. En el 2002 volverá a la faena...

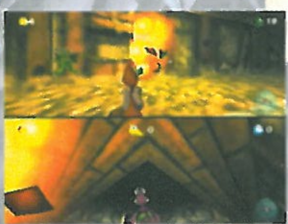
Si la perfección fuese posible, ***Banjo Tooie*** estaría muy cerca de lograrla. Salvando las limitaciones físicas de una máquina como **Nintendo 64**, lo que la gente de **Rareware** ha demostrado es que, más allá de las capacidades de una determinada consola, está la capacidad para crear grandes juegos. Una cualidad que parece innata en el colectivo comandado por los hermanos Stamper, y que les ha llevado sistemáticamente a superarse, y superar al resto, con juegos cada vez más elaborados, no ya sólo a nivel técnico, sino también de jugabilidad y duración, meta final ésta a la que se debe aspirar. Observar a ***Banjo Tooie*** desde la perspectiva del inolvidable *Banjo Kazooie* es rendirse a la evidencia de que, a pesar de los buenos ratos que el primero nos hizo pasar, ***Banjo Tooie*** es infinitamente mejor que su predecesor. Para hacernos una idea, un sólo mundo de ***Banjo Tooie*** puede multiplicar por cuatro el tamaño de alguno de los mundos existentes en *Banjo Kazooie*. Pero es que además, la cantidad de situaciones que se darán, de mini-juegos que habrá dentro

Tras la **cancelación** definitiva de **Dinosaur Planet** y la más que dudosa comercialización de **Conker's BFD**, Banjo Tooie se perfila como el último gran título para Nintendo 64. Una **inmensa** aventura que pone de manifiesto, una vez más, la **grandeza** de RARE.



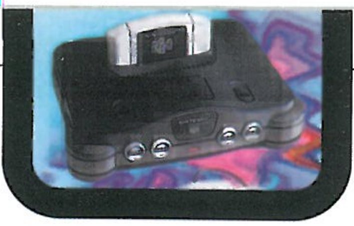








DISEÑO MAQUETA: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO





Los hermanos Chilly, Reyes de los picos fuego-helados, confundirán a Banjo y Kazooie con los repartidores de pizzas.





Lord Woo Woo Fak, el pez depresivo de la Laguna del Alegre Roger, en pleno combate.

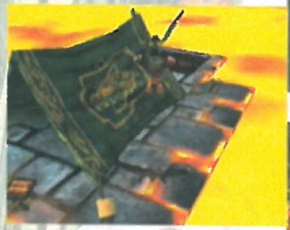


Frase célebre del juego en boca de Banjo «¿De qué huevos me hablas?». De los de Terry, claro.

Género > Plataformas 3D
Formato > Cartucho (256 MBits)
Compañía > Nintendo
Programador > Rareware
Jugadores > 1-4
Continuaciones > Infinitas
Niveles > 8 Mundos
Texto / Doblaje > Cas / Cas.
Grabar Partida > 3

La inmensidad de los escenarios obliga a que el motor se ralentice en ocasiones... aunque da igual.













de cada nivel, de transformaciones que Banjo y Kazooie sufrirán, de objetos que habrá que recoger, es tan elevada, que no debe resultar extraño que una aventura como ésta pueda llevar unas cincuenta horas finalizarla. Quizás pueda parecer excesiva la puntuación que se le ha otorgado a ***Banjo Tooie***, pero como es obvio que de aquí a la muerte de **N64** ningún otro juego superará a éste en ningún aspecto, no queda más remedio que premiar, con el máximo galardón, a un juego PERFECTO. **J. C. MAYERICK**

GRÁFICOS 9,9

Pese a que **Banjo Tooie** comenzó a programarse antes que Donkey Kong 64, los resultados son mucho mejores. Se puede decir que no hay un sólo motor gráfico, siquiera en **PS2** o **PC**, que supere al de **Banjo Tooie**. Es asombroso.

JUGABILIDAD 9,9

La jugabilidad es el fin último de todo juego, y de ésta, en **Banjo Tooie**, hay toda la que se quiera. La dificultad progresiva de la aventura permite que, incluso los no iniciados en el género, puedan rápidamente disfrutar de el.

MÚSICA/FX 9,9

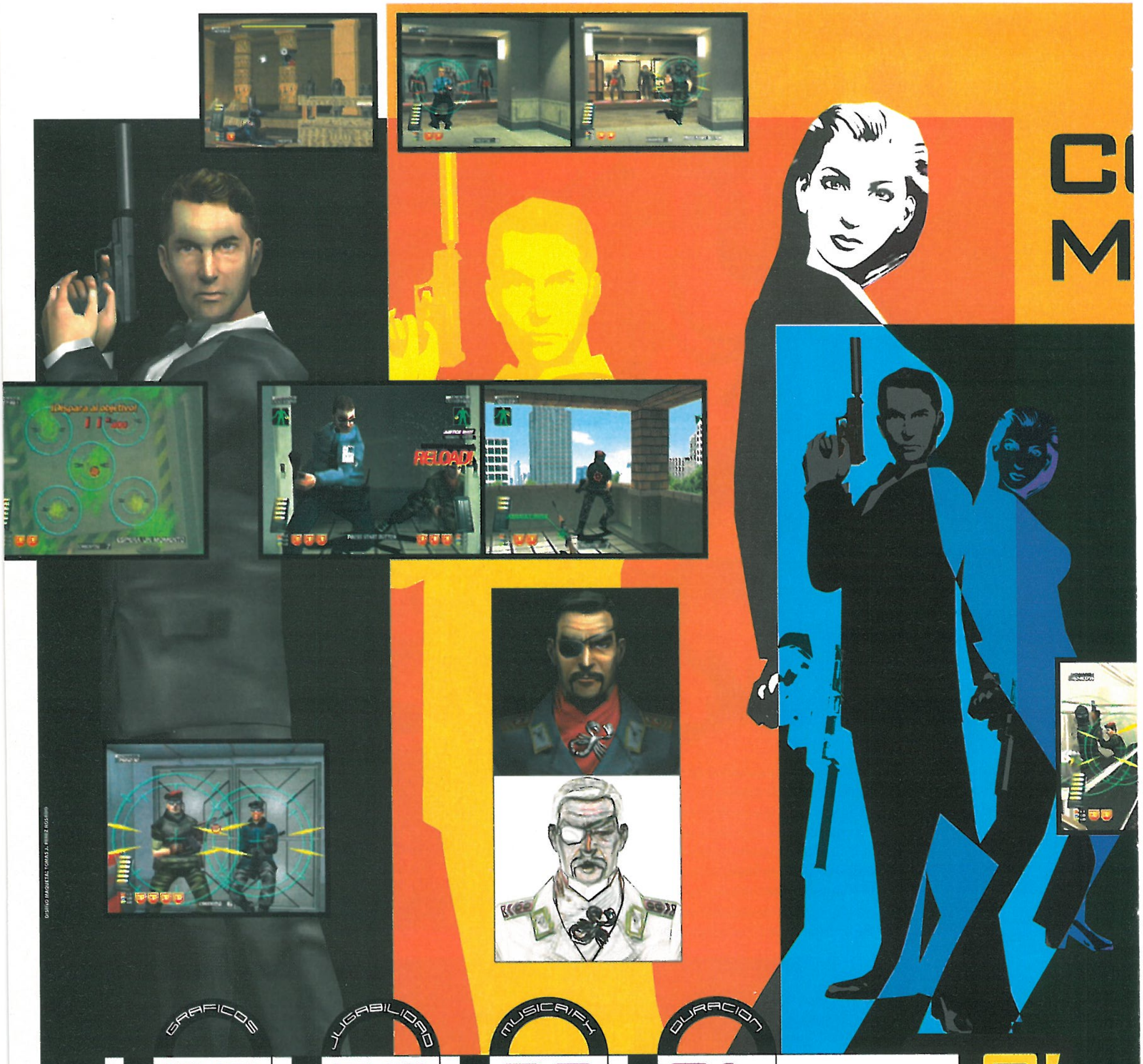
Todo el juego es una auténtica maravilla, pero tanto la banda sonora como los efectos de sonido, merecerían una puntuación por encima del cien. Nunca nadie había tratado a estos dos aspectos con tanta delicadeza. ¡Chapeau!

DURACIÓN 9,9

Si finalizar una aventura puede llevar alrededor de cuarenta horas, diez más para hacer el 100 % y, además, hay una serie de juegos multijugador de lo más divertidos, entonces la duración del cartucho es, simplemente, infinita.

GLOBAL 9'9

a fondo DREAMCAST



GRÁFICOS	JUGABILIDAD	MÚSICA/FX	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	9,0	8,0	7,6	8'0

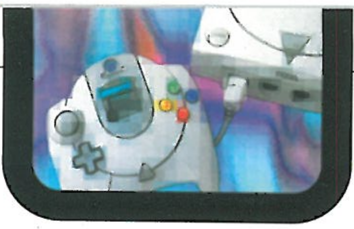
GRÁFICOS 8,9 — No hay duda de que los señores de **Sega** quieren convencernos de que la **Dreamcast** es la máquina que más polígonos puede mover al mismo tiempo y es que hay momentos en el que el número de enemigos es impresonante.

JUGABILIDAD 9,0 — El punto fuerte de cualquier arcade es su jugabilidad y Confidential Mission es un claro ejemplo de ello.

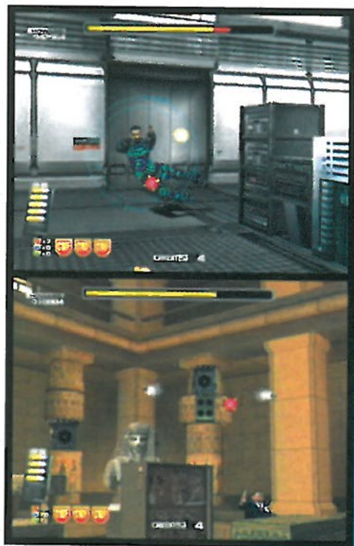
MÚSICA/FX 8,0 — Los disparos, disparos son y ya ninguna compañía puede sorprendernos con su sonido y la banda sonora con lo frenético de la acción es difícil de apreciar.

DURACIÓN 7,6 — Pese a sus numerosas opciones y minijuegos, el corazón del juego, que es la conversión de la recreativa, sólo nos llevará unas cuantas partidas completarla.

GLOBAL 8'0



ONFIDENTIAL ISSION



Acabar con los jefes finales, nos llevará casi más tiempo que completar el resto de la fase.



No hay duda de que la gente de **Hitmaker** es seguidora de las películas de **John Woo**, como podréis comprobar en las imágenes de arriba.

Si te **apasionan** los juegos de pistola a tiro limpio, **Confidential Mission** no te decepcionará en absoluto. Pese a su corta duración, pequeño traspiés, la **diversión** está más que **garantizada**.







- Género > Shoot'em-up
- Formato > GD-Rom
- Compañía > Sega
- Programador > Hitmaker
- Jugadores > 1-2
- Vidas > 3-8
- Fases > 3 + minijuegos
- Texto / Doblaje > Castellano / no
- Visual Memory > Sí



El género de espionaje es recreado a la perfección en este juego, con guiños a los principales éxitos cinematográficos.

Una recreativa perfecta y una conversión perfecta. Con estas premisas nada debería fallar, pero desgraciadamente no es así. El mal endémico del que adolecen todas las conversiones es su duración. Lo que en un salón recreativo pueden ser tardes y tardes de diversión, en casa acaba convirtiéndose tan sólo en una sola y es que salvo que nuestra pistola tenga el punto de mira desviado, terminarnos ***Confidential Mission*** no debería llevarnos más de eso. Para los que no hayais podido disfrutar de la recreativa, ***Confidential Mission*** cubre un género que cada día cuenta con más adeptos: el de los juegos de pistola. En él, al más puro estilo James Bond (*smoking* incluído) y a lo largo de tres fases repletas de enemigos, que no nos dejarán un segundo de respiro, deberemos abortar el complot de un militar loco para hacerse con el control del mundo. Para tratar de paliar el defecto de su corta duración, **Hitmaker** ha incluido en ***Confidential Mission*** varios minijuegos y variantes de la recreativa original, que pese a no resultar tan espectaculares como la trama central, si que son un aliciente para adquirir este título. El modo *Partner* para dos jugadores, en el que los enemigos perderán su fisonomía para convertirse en siluetas de color azul o rosa y en el que cada jugador sólo podrá disparar sobre los blancos correspondientes a su color. Y, una completísima galería de entrenamiento con seis sesiones distintas, en las que primarán la puntería, la rápidez de elección o la memoria, a la hora de completarlos y con varios niveles de dificultad, que acabarán rayando en lo imposible. Es una lástima que **Sega** no haya decidido incluir alguna fase más a parte de las tres originales en esta versión para **Dreamcast**. ⇒ PINCHO





Dennis Riley es capaz de avanzar por zonas complicadas como espalderas, e incluso, disparar enganchado a ellas con un mosquetón.

El género del Survival Horror adquiere un nuevo **valor** que **nada** tiene que envidiar a los **grandes** como RE Code: Veronica. Extermination resulta una **mezcla** entre Resident Evil, Metal Gear Solid 2 y Tomb Raider.







EXTERMINATION

Desde la aparición del primer *Resident Evil*, pocos títulos han sabido «atraparme» como lo ha hecho este ***Extermination***. Producido por **Tokuro Fujiwara** (creador de *RE* y *Ghosts 'n Goblins*) y programado por **DeepSpace**, este título para **PlayStation 2** mezcla el suspense y el terror de la saga **Resident**, un desarrollo al más puro estilo *Metal Gear* y una jugabilidad que se asemeja a *Tomb Raider* en lo que a posibilidades de exploración se refiere. En la piel de Dennis Riley, tendremos que desenmascarar un proyecto secreto que se está llevando a cabo en un laboratorio situado en el Polo Sur. Dicho proyecto gira entorno al estudio de un meteorito, caído en la tierra hace miles de años, cuyo pasajero ha resultado ser una especie de bacteria que es capaz de convertir a los seres humanos en monstruos y que se alimenta de agua. Para defendernos de dicha bacteria, contamos con la ayuda de un versátil fusil Colt M4A1, capaz de convertirse en un lanzallamas, una escopeta de cañón recortado, etc., siempre y cuando encontremos las piezas adecuadas. El entorno gráfico en el que se desarrolla la acción poco tiene que envidiar al de *MGS 2*, ya que muestra unos gigantescos y detallados escenarios en los que se dan cita los más diversos efectos gráficos y de iluminación. Esta versión PAL de ***Extermination*** ha sido muy cuidada, ya que aunque no han sido dobladas las voces del juego, si han sido traducidos los textos y utilizado un perfecto efecto de overscan (para esconder los bordes negros). **DOC**





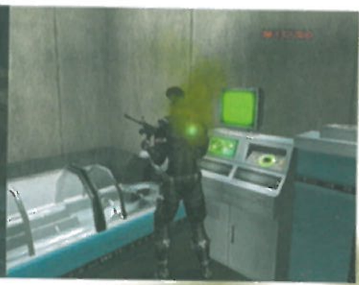




DISEÑO MAQUETA: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO







Si somos atacados por alguno de los enemigos que iremos encontrando en nuestra aventura, resultaremos contagiados por la bacteria. Para salvar nuestra vida, lo único que podemos hacer es llegar hasta una de las pocas zonas médicas repartidas por el mapa e inyectarnos una vacuna.

El intuitivo menú del juego te permitirá utilizar ítems, comprobar el nivel de contagio de Dennis y customizar el arma.







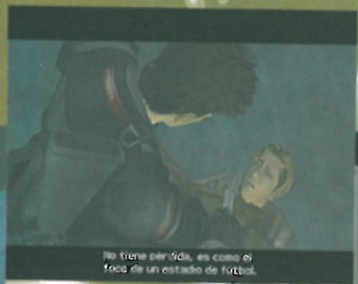
Los efectos climáticos de las zonas externas (especialmente la nieve) están increíblemente conseguidos en Extermination.













GRÁFICOS 9,4

No tienen nada que envidiar a lo que hasta ahora hemos visto de Metal Gear Solid 2. Visitaremos inmensos escenarios de ricas texturas y efectos visuales, entre los que destacan el de agua (charcos, etc.) y el de nieve.

JUGABILIDAD 9,3

Extermination es como mezclar RE, MGS y Tomb Raider. Lo mejor de su desarrollo es la posibilidad de movernos por donde queramos: podremos subir y bajar escaleras, saltar cajas, avanzar por espalderas y bordes escarpados...

MÚSICA/FX 8,9

La banda sonora se asemeja a la de una película de acción/suspense. Es una lástima que las voces del juego se hayan mantenido en inglés y en algunas ocasiones no estén del todo sincronizadas con la imagen que vemos.

DURACIÓN 9,2

Es tan largo y tan variado como Resident Evil: Code Veronica. Lo mejor de todo es que, al completar el juego, podremos comenzar una versión mucho más difícil en la que los enemigos actuarán de diferente modo.

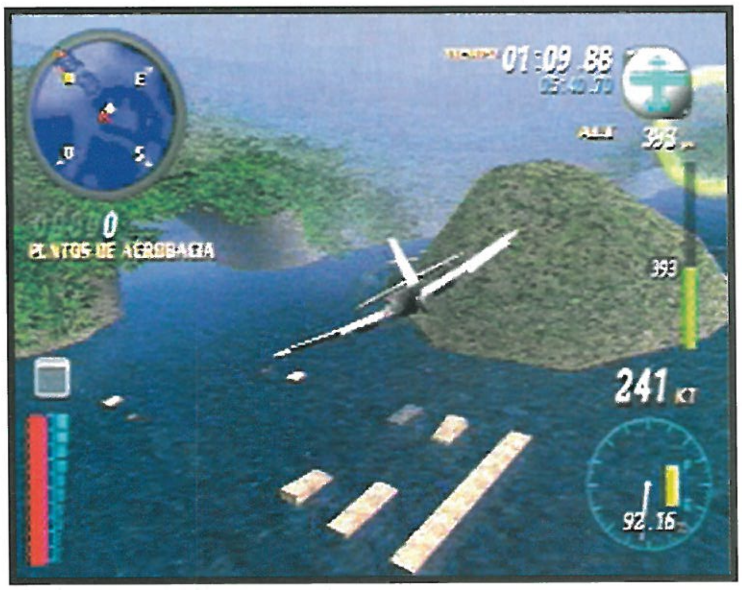
GLOBAL 9'3

PS2

•Género > Survival Horror •Formato > DVD-Rom •Compañía > Sony C.E. •Programador > Deep Space •Jugadores > 1 •Vidas > Energía •Escenarios > 1 inmenso •Texto / Doblaje > Castellano/Inglés •Memory Card > 79 KB

SKY ODYSSEY

Dos géneros en principio tan **dispares** como son la simulación de vuelo y la aventura han sido fusionados con sorprendente **maestría** para dar forma a uno de los juegos más **absorbentes** creados para PS2.





El modo Blancos es la llave para conseguir el OVNI dorado y un sinfín de extras más, como la radio, el radar especial o todo tipo de emblemas para decorar tu avión...

No se podría soñar con un título mejor para estrenar el género de la simulación aérea en **PS2**. **Cross y SCE** firman esta peculiar combinación de aventura y simulación, bautizada como ***Sky Odyssey***, a la que se acompaña de un argumento y una atmósfera al más puro estilo del cine de aventuras. Al mando de hasta diez tipos de aviones diferentes, el objetivo del juego es llegar hasta la mítica torre de Maximus, una joya arqueológica que ha permanecido innacesible durante siglos. Para llegar hasta ella debes superar antes toda clase de desafíos, además de localizar las piezas del mapa que conduce a la torre. La naturaleza de estas misiones van desde aterrizar en un portaaviones en plena tormenta, ascender por una coordillera sin casi combustible o sobrevolar el cauce de un río a bordo de un hidroavión. Los escenarios, además de ofrecer constantes peligros (en la mayoría de los casos provenientes de la adversa climatología: lluvia, nieve, rayos, tornados...) ocultan pistas de aterrizaje secretas, que son la llave para acceder a nuevos aviones o mejorar los que ya posees. Junto a







En Lienzo Aéreo tendrás que demostrar toda tu pericia para dibujar en el aire las sucesivas formas que el juego propone: un corazón, un smiley, un reloj... A la derecha podéis ver el menú de personalización, donde podrás cambiar todo tu avión a tu gusto: color, alas, motor...

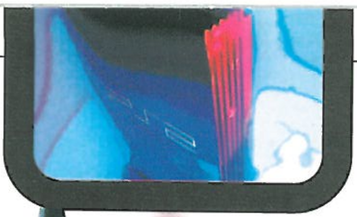


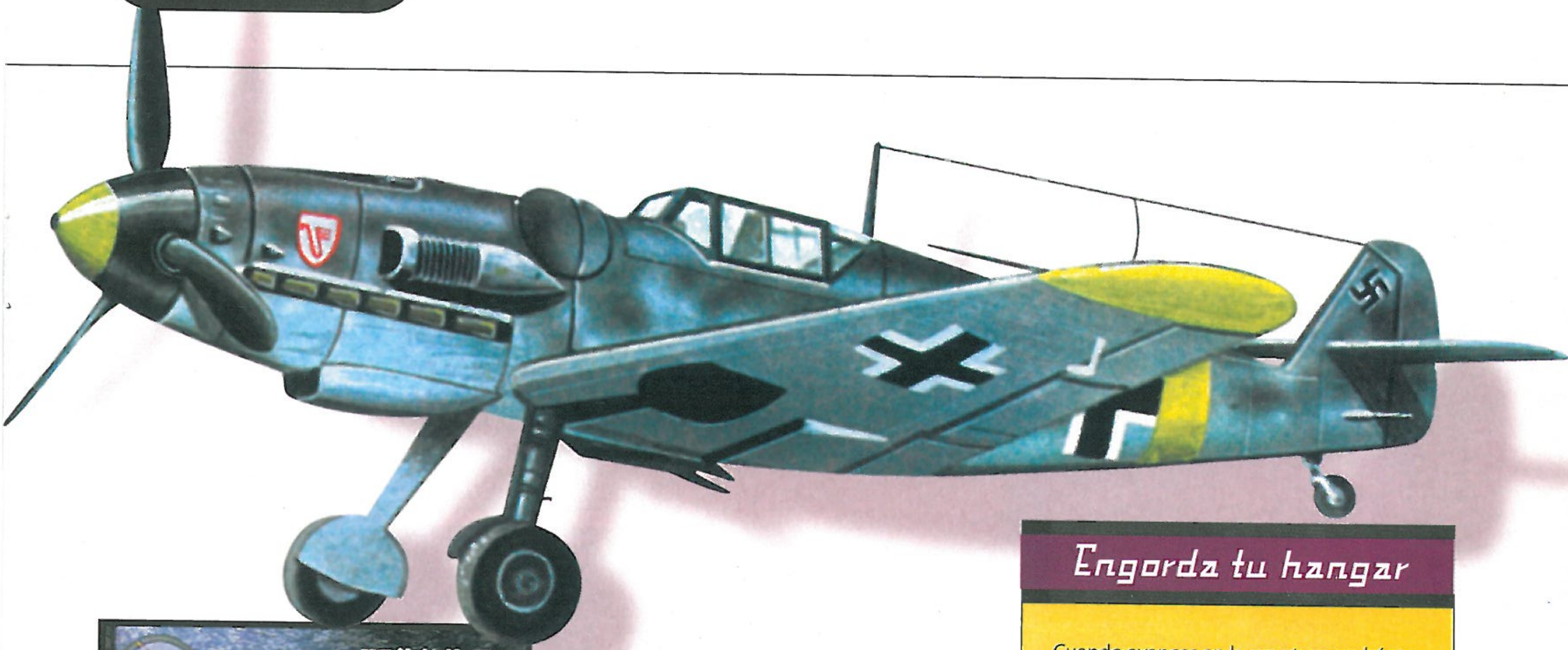


















la aventura central, ***Sky Odyssey*** incluye otros dos modos de juego, no menos interesantes, que tienen como objetivo alargar la vida del juego una vez que hayas llegado al final de la odisea, lo que no será una tarea fácil, dadas las hasta tres rutas diferentes que se pueden tomar hasta llegar a Maximus. El protagonismo gráfico de ***Sky Odyssey*** recae en el escenario, concretamente en el clima, el más real visto hasta la fecha en un sim. de vuelo para consola. Un DVD-ROM altamente recomendable, capaz de satisfacer tanto al fan del simulador puro como aquellos que adoran los arcade tipo *Ace Combat*. **NEMESIS**



Engorda tu hangar

Cuando avances en la aventura podrás tener acceso a nuevas clases de aviones. Entre las nuevas adquisiciones, encontrarás auténticas joyas de la Segunda Guerra Mundial, como los Shinden japoneses, el F4U Corsair *yankee* o el Me-262 alemán, y aeronaves algo más exóticas, como OVNIs, un caza invisible o un autogiro.





GRÁFICOS 8,9
Aunque algunos elementos de los escenarios pecan de toscos, **Sky Odyssey** ofrece la meteorología más realista vista en un simulador para consola. Las tormentas eléctricas, de lluvia y nieve son un puro espectáculo.

MÚSICA/FX 9,0
La ambientación de aventura al más puro estilo Indiana Jones se refuerza gracias a la sensacional banda sonora. De elegir una pieza en particular, esa sería sin duda la música que ameniza el briefing antes de cada misión.

JUGABILIDAD 9,3
Cross ha tenido la virtud de incorporar dos tipos de control: uno sencillo para los amantes del arcade y otro más realista, destinado a los fans de la simulación más pura. En ambos casos, el control es impecable.

DURACIÓN 9,1
A la dificultad que atesoran algunos de los niveles del modo Aventura, hay que añadir las hasta tres rutas que se pueden tomar antes de llegar a la última misión. Los modos Lienzo Aéreo y Blanco aseguran una gran vida al juego.

GLOBAL 9'1

PS2

Género > Sim. Vuelo/Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Sony C.E.   Programador > Cross/Xax   Jugadores > 1
Modos de juego > 4   Misiones > 19   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Memory Card > 246KB

a fondo PS-ONE

ALONE IN THE DARK

Darkworks devuelve la vida la saga que dio origen al **Survival Horror**. El cuarto capítulo de Alone in the Dark viene envuelto por un aura de **misterio** y como uno de los últimos **grandes** títulos para PSX.



Los creadores de ***Alone in the Dark IV*** han realizado un trabajo impresionante con los escenarios del juego. Son sin duda, junto con la música, los dos apartados más destacables de un título que se ha quedado a un paso de ser todo un juegazo. La aventura nos mete en la piel de Edward Carnby y Aline Cedrac. Cada uno de ellos seguirá su propio camino y nosotros podremos elegir cuál queremos tomar. Sin embargo, si tenéis paciencia, lo mejor será disfrutar con las peripecias de los dos personajes para no perder ni un detalle del argumento, inspirado en la obra de **H. P. Lovecraft**. Carnby comenzará en las afueras de la mansión y Alice en el tejado, pero durante el juego se irán encontrando mientras descubren el terrible secreto de *Shadow Island*. Hay que decir que ***AITD IV*** está traducido y doblado al castellano, así que no hay ningún obstáculo idiomático para enterarse de la historia. Sin embargo, en el terreno de la jugabilidad nos encontramos algunas trabas. El control de los personajes es deficiente. El perfecto sistema de *Resident Evil* para apuntar a nuestros enemigos deja bastante que desear en ***AITD IV***. Además, el diseño de los enemigos no alcanza ni mucho menos la calidad de los escenarios en 2D. La detección de items y objetos también resulta problemática en ciertos lugares y podemos terminar abriendo una puerta cuando intentábamos dar la luz. En fin, que **Darkworks** se ha olvidado de esos «pequeños» detalles que hacen que un juego pase a la historia. **R. DREAMER**











***Darkworks** ha querido dedicar un homenaje al primer Alone in the Dark, recreando una escena de su intro.*









RK IV

Las escenas en FMV, además de en la intro, salpicarán la aventura para dar énfasis en ciertos momentos.

















Los zombies de **AITD IV** no tienen comparación con la calidad gráfica de los de la saga Resident Evil.

GRAFICOS 8,6

Mientras que los escenarios son alucinantes, el diseño de los monstruos y los personajes deja bastante que desear. Las escenas de FMV tienen un buen nivel pero no llegan a ser realmente impresionantes.

JUGABILIDAD 7,8

El argumento y los escenarios son el principal aliciente para continuar jugando. El control del personaje, sobre todo a la hora de apuntar, es bastante malo en comparación a juegos como Resident Evil. Que le vamos a hacer.

MUSICA/FX 9,3

Este es el apartado mas consistente de todo el juego. Los efectos de sonido abarcan un espectro amplísimo y se conjugan a la perfección con la banda sonora, muy en la onda de Silent Hill. Melodias angustiantes para todos.

DURACION 8,5

Si no te agobia el control del personaje al luchar contra los monstruos y eres paciente, merece la pena vivir las dos aventuras, Aline y Carnby, para descubrir finalmente el misterio que esconde Shadow Island.

GLOBAL 8'2

•Género > Survival Horror •Formato > CD Rom •Compañía > Infogrames •Programador > Darkworks •Jugadores > 1 •Vidas > 1 •Fases > Aventura •Texto / Doblaje > Castellano/Castellano •Grabar Partida > Memory Card

a fondo

DREAMCAST



EIGHTEEN WHEELE

Trailers de 30 toneladas lanzados por estrechas carreteras, en furiosa competición, **destrozando** a cualquier pobre mortal que cruce su turismo en su camino. Con ustedes: **Eighteen Wheeler**.



GRAFICOS 8,9

Monstruos de 18 ruedas desfilan por nuestra pantalla sin ralentizar la acción en ningún momento. Espectaculares efectos como el tornado de la segunda fase y todo ello aderezado con un look totalmente arcade.

JUGABILIDAD 7,8

Aunque la música es prácticamente inexistente, los efectos de sonido cumplen perfectamente su papel, sintiendo en todo momento las subidas y bajadas de potencia de nuestro motor.

MUSICA/FX 9,2

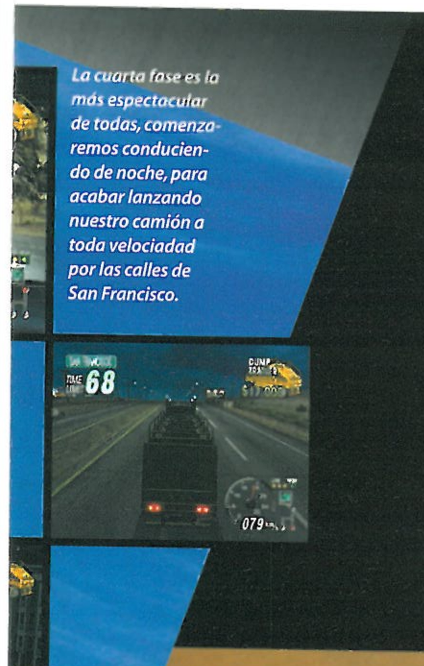
si quieres ahorrar para las vacaciones, pon una hucha al lado de tu DC y hecha 100 pesetas por cada partida que te eches. El próximo verano podrás dar la vuelta al mundo.

DURACION 8,7

Gracias a los nuevos modo de juego introducidos junto con el original de la recreativa, la vida de este título aumenta considerablemente.

GLOBAL 8'9

•Género > Arcade •Formato > GD-ROM •Compañía > SEGA •Programador > Hitmaker •Jugadores > 1-2 •Vidas > infinitas
•Fases > 4 •Texto / Doblaje > Castellano /- •Grabar Partida > Visual Memory

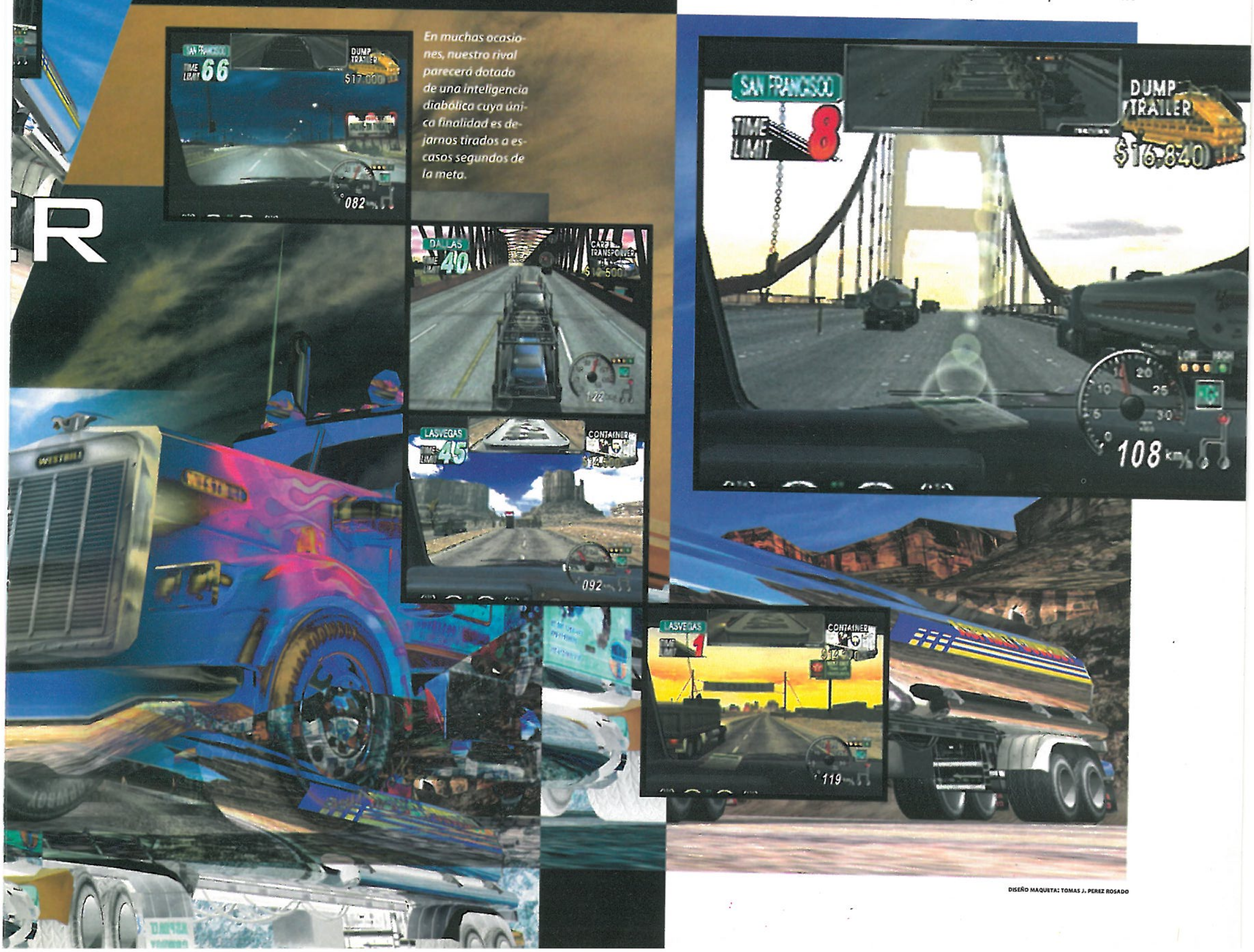


La cuarta fase es la más espectacular de todas, comenzaremos conduciendo de noche, para acabar lanzando nuestro camión a toda velocidad por las calles de San Francisco.

Puro espectáculo visual encontraremos en ***Eighteen Wheeler***. A través de cuatro fases, a bordo de nuestro «18 ruedas», recorreremos **Estados Unidos** de punta a punta en este gran juego, en el que al estilo de los antiguos arcades de conducción, elegiremos entre las distintas rutas que se nos ofrecen para alcanzar la meta y doblegar a nuestro rival. Pese a que 4 fases puedan parecer pocas y nos nos lleve mucho tiempo completarlas, el comportamiento radicalmente diferente de los distintos camiones que podemos conducir y la variedad de remolques a arrastrar hace que para acabar el juego en su totalidad tengamos que pasar largas horas tras nuestro volante. Para complementar este modo Principal, **Sega** ha dotado a ***Eighteen Wheeler*** de diferentes tipos de juego, exclusivos de la versión para **Dreamcast**. Las pequeñas pruebas técnicas de conducción que rea-



lizamos entre fase y fase del modo Arcade, cobran protagonismo en el modo Parking, en el que deberemos demostrar nuestra pericia realizando diversas maniobras en circuitos cerrados. En el modo *Score Attack*, tendremos que ir sumando puntos para abrir nuevos circuitos mientras intentamos destruir el camión rival. Por último si tienes la posibilidad de competir contra otro jugador, en el modo Versus, podrás machacar el camión de tu rival, lo cual resulta realmente divertido si coges de remolque la escavadora, ya que al tocar el claxon, su pala se levantará y caerá aplastando a cualquiera que se acerque. **PINCHO**



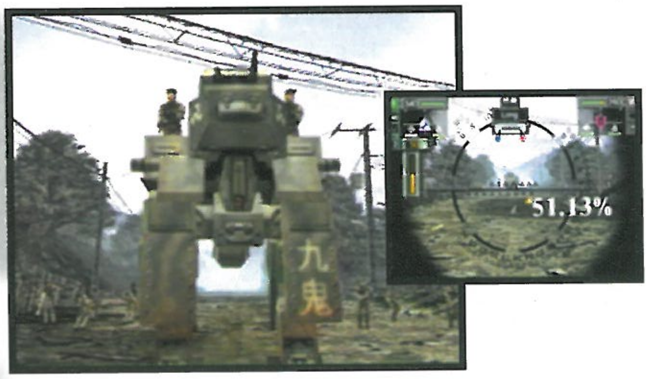
En muchas ocasiones, nuestro rival parecerá dotado de una inteligencia diabólica cuya única finalidad es dejarnos tirados a escasos segundos de la meta.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

a fondo
PLAYSTATION 2

RING OF RED





El género de estrategia ha irrumpido con fuerza en **PS2**. Si primero apareció *Kessen*, (del que pronto disfrutaremos su secuela), ahora le toca su turno a ***Ring of Red***. De corte completamente diferente a los citados anteriormente, la acción transcurre en los años 60 en un **Japón**, que ha quedado dividido en tres zonas al acabar la 2ª Guerra Mundial. Como miembros del Ejercito de **Japón** del Sur, tendremos que recuperar un *walker* experimental robado por las tropas de la República de **Japón**, a través de un buen número de batallas que nos sumergirán en una envolvente acción. Un típico sistema de movimiento por turnos, dará lugar a la verdadera piedra angular del juego: unas impresionantes batallas en tiempo real, en las que tendremos que combinar los ataques de nuestros *walkers*, junto con nuestras tropas de infantería. Cada una de ellas nos proporcionará ventajas y desventajas en los combates y, su correcta elección será en la mayoría de los casos, la clave para salir victorioso de los distintos enfrentamientos. La variedad de escenarios y combates proporcionarán una larga vida a este juego. **PINCHO**









Los diferentes tipos de walkers con los que contaremos y contra los que nos enfrentaremos, harán que tengamos que agudizar mucho nuestro ingenio para salir victoriosos de determinadas batallas, en algunas de las cuales tendremos una clara desventaja.

GRÁFICOS 7,8

Pese a la variedad de escenarios en los que se producen los combates y los pasos del día y la noche, el tratamiento de los personajes no ha sido todo lo depurado que debería ser y estos adolecen de falta de polígonos.

MÚSICA/FX 8,4

La partitura de corte documentalista al estilo de los que se realizaron sobre la 2ª Guerra Mundial ambienta perfectamente la acción en los combates, conjuntamente con unos depurados efectos de sonido.

JUGABILIDAD 8,9

Los aficionados a este género no se sentirán en nada defraudados con **Ring of Red**. Su éxito radica en unos controles muy sencillos que nos hacen sumergirnos rápidamente en la acción.

DURACIÓN 8,8

Variados escenarios de combate en los que llevaremos hasta seis «walkers» contra más de una docena de enemigos en batallas que pueden durar varias horas. Eso sí, podemos grabar entre medias.

GLOBAL 8'6

PS2

Género > Estrategia Formato > CD-Rom Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1
Texto/Doblaje > Inglés/- Memory Card > 80 Kb



Llama, indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!



mi Logo® 906 42 10 45

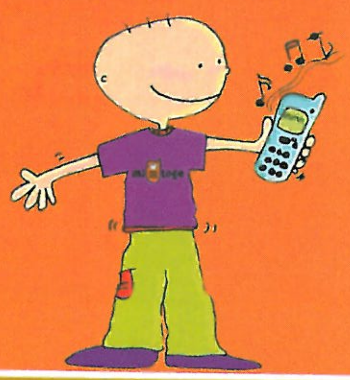
www.mi-logo.com

¿sabes lo último para tu móvil?

topten



1 100008
2 314502
3 100190
4 200465
5 202280
6 702236
7 314191
8 300144
9 702123
10 702123



tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
007 · Cine	407687
Let it be · The Beatles	407740
Tubullar Bells · Mike Oldfield	407633
Fields of glory · Sting	407459
Dancing Queen · ABBA	407201
We are the cahmpions · Queen	407408
Can't help falling in love · UB40	407485
Let's get loud Jennifer López	407341

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

a fondo

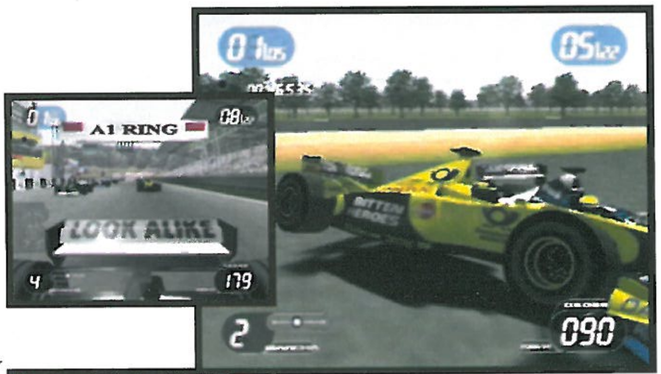
PLAYSTATION 2



FORMULA ONE 2001

El mejor **simulador** de F1 nunca visto llega de la mano de Sony. Formula One 2001 **sobresale** por encima de sus competidores gracias, sobre todo, a un trabajo gráfico impecable. **Realismo** y espectacularidad hacen el resto.

- Género > Deportivo
- Formato > DVD-ROM
- Compañía > Sony C.E.
- Programador > Studio Liverpool
- Jugadores > 1-2
- Niveles de Dificultad > 4
- Circuitos > 17
- Texto / Doblaje > Cast./Cast.
- Memory Card > 44 kb

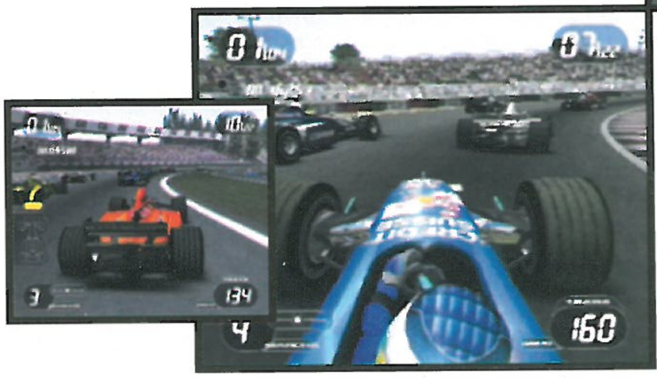


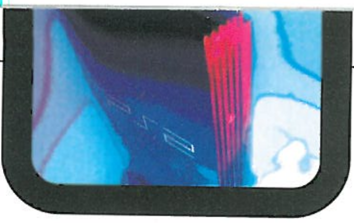


Después de seis entregas para **PSone** ya podemos saborear el primer título de la curtida saga *Formula One* en **PS2**. Dado el marcado carácter realista que habitualmente acompaña a todos los juegos de F1, no hay demasiado margen para alardes de ingenio u originalidad. Posiblemente por eso **Studio Liverpool** ha centrado todos sus esfuerzos en hacer de ***Formula One 2001*** lo más cercano posible a la realidad. La flamante consola de **Sony** es el soporte ideal para conseguir dar ese paso adelante en cuanto a verosimilitud. El impactante apartado gráfico habla por sí solo; tanto coches como circuitos están reproducidos con precisión milimétrica. Los aficionados al motor sabrán apreciar también detalles como el sonido de los motores, individualizado para cada equipo. Pero algo que sitúa a ***Formula One 2001*** por encima del resto de programas de F1es la gran dosis de espectacularidad que se ha conseguido al incluir la posibilidad de sufrir increíbles accidentes. Será toda una tentación estrellar nuestro monoplaza contra los rivales sólo por ver como salen volando por los aires los coches hasta reencontrarse con el duro asfalto. La Inteligencia Artificial de los oponentes nos pondrá las cosas más difíciles que nunca, especial-



Puedes desafiar a un amigo y competir contra otros seis coches en cualquiera de los circuitos.





La posibilidad de sufrir los accidentes más aterradores es todo un hecho gracias a ***Formula One 2001****. Los estropicios que producen las colisiones son demoledoras pero aún así, agradecerás la descarga de adrenalina.*







DVD-Rom Interactivo





Formula One 2001 viene con un DVD Rom adicional con imágenes de los mejores momentos de cada carrera del pasado campeonato. Es una buena ocasión para comprobar el alto grado de realismo que se ha conseguido.

La interactividad nos permite cambiar la cámara con que seguir la prueba , observar las reacciones en boxes de los componentes de cada equipo o pasar directamente a ver los percances más significativos.

mente en el nivel profesional, por lo que en ocasiones deberemos arriesgar al límite para sobrepasar a los pilotos más cualificados. Las condiciones meteorológicas (atención a la espéndida recreación de la lluvia) y los desniveles del trazado influyen de modo decisivo en la conducción, reflejando perfectamente el comportamiento de los coches en cada caso. Como aspecto negativo decir que se echa en falta alguna perspectiva más, sobre todo una más elevada que permita apreciar mayor longitud del recorrido. Carrera única, Campeonato, Contrarreloj, un Modo Espectador (para seguir desde múltitud de ángulos una carrera completa), o el habitual modo para Dos jugadores, conforman un programa que cuenta con todas las novedades de la presente temporada 2001. Junto a su hermano menor para **PSone** es el único título que ha llegado a tiempo de incluir al prometedor **Fernando Alonso** en sus filas. Además comprando ***Formula One 2001*** somos obsequiados con un DVD-Rom, totalmente interactivo, con los mejores momentos de cada carrera del pasado campeonato. **MOLOKAI**













Formula One 2001 *es el primer programa de F1 para* ***PS2*** *que incorpora todas las novedades de la actual temporada.* ***Fernando Alonso*** *será una referencia obligada para los aficionados españoles.*

Exceptuando a **De La Rosa**, recuperado como piloto oficial hace pocas fechas, disfrutaremos de todas las novedades.

GRÁFICOS 9,3

No podemos calificar más que de excelente el apartado gráfico. La cantidad de detalles que hacen de **Formula One 2001** el mejor programa de F1 en este aspecto es casi innumerable. La lluvia o los accidentes lo demuestran.

MÚSICA/FX 9,0

Una música que simplemente acompaña deja el protagonismo sonoro al rugir de los motores. Cabe resaltar la individualización de los mismos en cada una de las escuderías. Comentarios de **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**.

JUGABILIDAD 9,2

Podremos adaptar la dificultad del juego a nuestras exigencias. Desde una conducción sencilla hasta el más endiablado pilotaje satisfarán a todos los gustos. Eso sí, esperamos que no tengas que utilizar la marcha atrás...

DURACIÓN 8,7

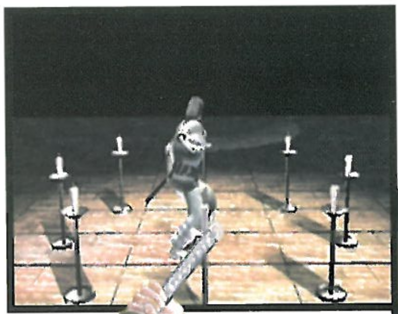
Las habituales modalidades de juego no deparan ninguna sorpresa. El juego siempre consistirá en ganar la partida al crono, con o sin rivales de por medio. Hay que sudar tinta para dominar el coche en el nivel profesional.

GLOBAL 9'2

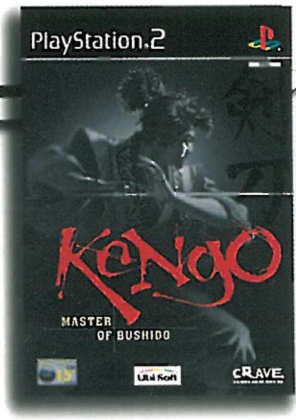
PS2

a fondo
PLAYSTATION 2

KENGO MASTER OF BUSHIDO













Aunque el catálogo de PS2 cuenta desde el principio con muy buenos representantes del género de lucha, la verdad es que de un tiempo a esta parte el panorama para los fanáticos de los *beat´em up* es algo desalentador. Para intentar solventar este vacío, **Genki** nos propone un título que, si bien se distancia bastante de lo que podríamos esperar de un juego de lucha típico, presenta un buen número de cualidades que lo hacen bastante interesante. Ambientado en la época feudal japonesa, nos propone un modo principal de juego basado en la evolución de nuestro protagonista a base de entrenamiento (unos divertidos minijuegos) y de ir derrotando uno por uno a los alumnos y maestros de los *dojos* rivales. El control, a pesar de lo que pueda parecer, es bastante simple, existiendo un único botón para atacar y otro para cubrirse. La novedad viene dada por las distintas «poses» que adopta nuestro personaje, y que determinan los combos que podrá realizar. El apartado técnico, a pesar de no poder competir con otros títulos como *TTT*, presenta un aspecto muy cuidado, sin florituras ni efectos espectaculares, pero muy adecuado para el juego. El modo *Tournament* (acade para más señas) y el Versus completan la oferta de un juego que podrá proporcionarte grandes ratos. **DANI 3PO**



GRÁFICOS 8,6
Tanto personajes como escenarios cuentan con una buena definición, y estos últimos están bien animados. Quizás se eche en falta algo más de espectacularidad y unos colores algo más vivos. Los efectos de luz son mediocres.

MÚSICA/FX 7,5
El sonido es bastante discreto, con algunas voces en japonés y los choques de espadas como mayores representantes. En cuanto a la música, es prácticamente inexistente, y se limita a algunos acordes en determinados momentos.

JUGABILIDAD 8,7
Una vez que te acostumbras al control, descubrirás que es muy simple (quizás demasiado) combatir y ganar las luchas. Hay poca variedad de golpes, pero es algo comprensible debido al realismo que pretende el juego.

DURACIÓN 8,9
El modo Individual representa un reto largo y difícil, debido a la gran cantidad de combates y pruebas que deberemos superar. Para complementarlo están el modo Torneo y el Versus. No se te quedará corto.

GLOBAL 8'7

PS2

Género > Lucha Formato > CD-Rom Compañía > Crave Programador > Genki Jugadores > 1-2
Modos de juego > 3 Fases > 8 dojos Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Memory Card > 64 kb



JUEGOS EN RED
INTERNET
Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com
¿QUIERES SABER LO QUE ES BUENO?
intel inside
pentium 4
Pues pásate por Confederación y prueba lo último de Intel.
Porque ponemos a tu disposición un ordenador equipado con un microprocesador Pentium 4: un auténtico avión que te permitirá, sólo por probarlo, participar en el sorteo de un ordenador TECNOwave Pentium 4 a 1300 MHz, con tarjeta Guillemot 3D Prophet 4000XT + TV, DVD, HD de 40 Gb, Trajeta de sonido, módem y un monitor LG 77M.
¡¡ SABRÁS LO QUE ES BUENO !!
TECNOwave
Hercules
EL SORTEO SE CELEBRARÁ EL 20 DE JULIO. PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA NUESTRA WEB: www.confederacion.com/pentium4
www.confederacion.com
ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com
ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com
BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com
CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com
ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com
GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory@confederacion.com
GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com
LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com
MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com
MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com
MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com
PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com
VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2001
PRESENTA ESTA PÁGINA Y OBTENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS
* No son válidas fotocopias y sólo se aceptará una hoja por cliente cada semana.
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com
PRÓXIMA APERTURA: BARCELONA
Para jugar en Internet
msn Confederación
www.msnconfederacion.com

RED FACTION

El más brutal de los shoot'em-up en 3D esconde el engine más demoledor jamás visto. Podrás destruir el escenario a tu antojo provisto de una **extensa** cantidad de armas y vehículos que dejarán a tu paso un **infierno** de destrucción.





Con la versión final nos damos cuenta del completo argumento que posee este *shoot'em-up* 3D. Una historia de revolución armada contra una facción dictadora que mantiene oprimidos a unos mineros. Esto sucederá a lo largo de los 20 niveles «adrenalínicos» que tendremos que superar para terminarlo. El *engine* creado por **Volition** y denominado *GeoMod™*, modificación geométrica arbitraria a tiempo real, nos proporcionará la posibilidad de destruir un gran porcentaje del escenario como paredes, techos, edificios, montañas, etc. Éste analiza desde donde se ha disparado, con que arma y donde impacta sin perder velocidad en el proceso. Las técnicas utilizadas en los gases y fluidos ponen otro punto a destacar en el apartado de gráficos ya que se adaptarán a las modificaciones del entorno que realicemos. Las armas, de gran calidad audiovisual, las iremos consiguiendo hasta alcanzar un total de quince, con su doble función, a lo largo de nuestra aventura. Encontraremos, por poner un ejemplo, un rifle de francotirador, un escudo de protección, una ojiva termonuclear, un rifle de rail con visión infrarroja, una subfusil ametrallador, etc. También encontraremos cinco vehículos como un *Jeep* ametrallador, una tanque APC, un supertaladrador, una nave de ataque y un minisubmarino. Estos tendrán una doble función plasmada en más armas y cámaras. La ambientación por parte de la banda sonora nos introduce más en el tenebroso planeta rojo donde lucharemos por la causa. **JASON**



El nivel de detalle gráfico y sonoro de las armas está muy conseguido. El lanzacohetes, necesario para el ataque tierra-aire, nos obsequia con un pantalla lateral para ver cuerpos a través de las paredes.











La opción multiplayer nos abre las puertas de ciertas fases donde el escenario ha sido simplificado para no perder el nivel de frames. Podrás jugar hasta con seis bots más tu personaje.

GRÁFICOS 8,4
El engine GeoMod aporta la tasa de destrucción más brutal que hallamos visto. Los fluidos y gases se comportan muy bien. Hay que decir que ciertas texturas no están a la altura así como ciertas zonas donde le cuesta avanzar.

MÚSICA/FX 8,6
Los efectos de sonido son muy reales. Las armas suenan como tales variando su sonido al aplicar la segunda función o la recarga. La banda sonora, oscura como el juego, pone ese toque inquietante en todo momento.

JUGABILIDAD 8,2
Una vez empecemos la partida y nos introduzcamos en el mundo del planeta rojo no pararemos de experimentar estímulos audiovisuales que harán que no podamos parar en ningún momento de avanzar en **Red Faction**.

DURACIÓN 8,6
La completa historia que rodea a esta creación de **THQ/Volition** nos ofrece un total de veinte niveles dividido en muchos subniveles que conseguirán un largo de juego que nos dejará sentados durante muchas, muchas horas.

GLOBAL 8'5

PS2

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-Rom Compañía > THQ Programador > Volition Jugadores > 1-2
Modos > 3 Niveles > 20 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Memory card > 120 Kb

CRAZY TAXI

Por fin, tras una espera no demasiado larga, llega de mano de **Acclaim a PS2** el primer título representante de la nueva y controvertida política de licencias de **Sega.**





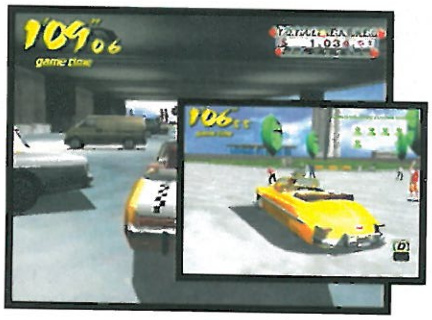
Los secretos siguen estando presentes, y la forma de conseguirlos tampoco ha variado. Aquí arriba podéis ver uno de los vehículos ocultos.

Si hace cosa de un año, cuando apareció la versión original para **Dreamcast** de este juego, alguien nos hubiera dicho que llegaríamos a verlo en **PlayStation 2**, nos habría suscitado poca credibilidad y muchas carcajadas. Pero todo cambia en esta vida, y la posición de **Sega** en los últimos meses le ha llevado a convertirse en una *third partie*, aunque no como las demás. Para el primero de los títulos que lanza en **PS2** ha contado con **Acclaim** como encargados de convertirlo, y la verdad es que han cumplido bien con su labor. El juego es el mismo que vimos en la consola de **Sega** (entre otras cosas porque la propia compañía nipona ha prohibido expresamente a **Acclaim** el incluir algún tipo de novedad). Así mismo, nos encontramos ante un arcade de conducción alocado, en el que a través de una ciudad llena de cuestas, tráfico, peatones y demás, tendremos que ejercer de taxistas lo más eficientemente posible. El tiempo será nuestro principal enemigo, y la factura total vendrá determinada por la cantidad de trucos (derrapes, saltos) que realicemos durante el trayecto. **DANI 3PO**





El modo Crazy Box sigue presente, y es la mejor opción si andas un poco harto de tanta vuelta por la ciudad. En él nos encontramos pruebas tan delirantes como la de derribar bolos o reventar globos, todo ello a bordo de nuestro taxi.






GRÁFICOS 9,0

Brillantes, pero exactamente iguales a la versión para **Dreamcast**. Lo único que se aprecia distinto es la aparición de los jaggies y algo de disminución en la calidad de las texturas. En todo caso **Acclaim** ha hecho un gran trabajo.

MÚSICA/FX 8,5

La música corre a cargo de grupos tan «de moda» como **Offspring** y **Bad Religion**. Punk Rock que acompaña de una manera más o menos afortunada al juego. Los efectos de sonido recrean perfectamente el ambiente de ciudad viva.

JUGABILIDAD 9,2

La única mejora apreciable con respecto al original es la mejor disposición del mando de **PS2** a la hora del control del taxi. Por lo demás sigue siendo tan divertido como antes: el mejor arcade de conducción para **PS2**.

DURACIÓN 8,0

El punto más flojo del juego. Los dos modos de recorrer la ciudad se quedan cortos a las pocas partidas y el modo Crazy Box tampoco te durará demasiado. De todas formas siempre puedes intentar mejorar tu posición en el ranking.

GLOBAL 8'9

PS2

Género > Conducción Formato > CD-Rom Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Jugadores > 1 Modos de juego > 2
Circuitos > 2 ciudades Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Memory Card > 358 Kb

a fondo
PLAYSTATION 2

KURI KURI MIX

El nuevo título de From Software, dejando aparte sus virtudes y defectos, supone una auténtica **revolución** en cuanto a mecánica y desarrollo de juego se refiere.

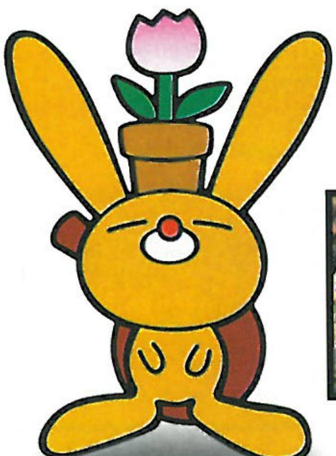






Si estableciésemos una lista con las principales características del juego perfecto para dos jugadores, ***Kuri Kuri Mix*** las cumpliría todas. Sin embargo, para un Solo jugador deja mucho que desear. Es absurdo afrontar una aventura donde una persona tenga que ingeniárselas para manejar simultáneamente a dos personajes y que estos, a su vez, compitan en una carrera o cooperen entre sí. Pero si olvidamos esta modalidad, se convierte en un título original y divertido. En el modo Historia dos conejitos asumen la responsabilidad de encontrar a la dama Blanca y tu misión será guiarlos por los 10 mundos de ***Kuri Kuri Mix***. Ponte de acuerdo con tu compañero (si es que no estás jugando solo) para que ambos personajes colaboren y resuelvan los *puzzles* y desafíos de las cuatro fases de cada mundo. Después haremos frente al enemigo final. Si usas multitap en el modo VS podrán participar hasta cuatro personas en una carrera. Si no fuese porque ***KKM*** posee un entorno gráfico llamativo, personajes y sonido FX al más puro estilo japonés se le podría calificar de un juego limitado e insuficiente. El no estar en castellano y que el modo para un jugador sea un suplicio son los inconvenientes. **ANNA Y THE ELF**









GRÁFICOS
8,8
Sin duda es el apartado más seductor de **Kuri Kuri Mix**. Escenarios cuidados y meticulosos, una animación efectiva y un simpático diseño de personajes hacen de este puzzle una obra de arte.

MÚSICA/FX
8,0
Digna banda sonora que pasa a segundo plano debido al gran protagonismo de los efectos de sonido. No es por ser crueles pero, aunque los sonidos son extraordinarios, no viene mal bajar el volumen del televisor.

JUGABILIDAD
8,5
El modo para un jugador es un martirio y nada emocionante. Sin embargo el modo para dos o cuatro jugadores es una auténtica delicia. La cooperación hace la unión y si juegas en buena compañía pasarás horas inolvidables.

DURACIÓN
8,2
Si decides explorar los mundos a solas, ni te molestes, no pasarás de las primeras fases. Así que, no seas egoísta y compártelo porque en tres tardes lo fundirás. Sin embargo la posibilidad de mejorar el ranking alargará su vida.

GLOBAL **8'5**

PS2

Género > Puzzle Formato > DVD-Rom Compañía > Empire Programador > From Software Jugadores > 1-4 Mundos > 10 Personajes > 10 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar partida > Memory Card (202 Kb)

fieles a la fórmula original en el número de junio de CNR:





Encontrarás todos los temas que te interesan, explicados de una forma clara y original. En portada, **las claves para ser diferente** y poder escapar de la mediocre uniformidad. Además, cómo utilizar la **hipnosis** en beneficio de nuestra salud, las mejores **videocámaras y cámaras digitales,** un detallado informe sobre la compleja **elaboración de los fármacos,** cómo iniciarse en el apasionante y arriesgado mundo de la **escalada,** te ayudamos a descubrir **rutas temáticas** por España, analizamos qué significa **ser moderno** en pleno siglo XXI, adecuar el **hogar para evitar alergias,** y muchos temas más. No te pierdas CNR este mes: te regala el CD-ROM **Advanced** del curso de inglés interactivo *TeLL Me More.*



Con la colaboración de LODISOFT Telefónica

y además, de regalo, la revista

BÚHO 43

Y este mes, con CNR, llévate gratis la revista BÚHO 43, un completo monográfico en el que Licor 43 te propone cuarenta y tres ideas para un mundo nuevo. Desde la domótica hasta la globalización, pasando por tecnologías revolucionarias como la microfotónica o el UMTS y tendencias sociales emergentes, como las nuevas relaciones de pareja, la llegada de la generación BoBo o el alza del comercio justo.



CONCURSO BÚHO 43 PARTICIPA Y GANA UN VIAJE AL CARIBE

Además, podrás participar en un gran concurso 'on line' votando nuestras ideas y/o aportando las tuyas propias sobre cómo va a cambiar el mundo en el futuro inmediato. La mejor propuesta será premiada con un fantástico viaje para dos personas al Caribe. También regalamos trece agendas electrónicas y, entre todos los concursantes, se sortearán 43 regalos más.

Participa en *www.licor43.com/43ideas*



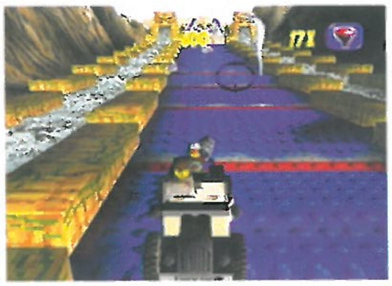
CNR revista mensual para seres inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

a fondo
PS ONE



LEGO ISLAND 2





Aunque el escenario principal, la isla, te resulte al principio repetitivo, si tienes paciencia seguro que te sorprende la Prehistoria, la Edad Media, las pirámides o el espacio.

¡Eres el rey de las pizzas! Aunque parezca raro el protagonista de esta aventura es un joven repartidor de *pizzas* que trabaja en el negocio familiar. A medida que entregas pizzas tus clientes te entregarán ladrillos para tu casa. Cuando por fin está acabada, el malvado Brickster pide que le lleven una *pizza* hasta la cárcel. Entonces conseguirá escaparse y destruirá la ciudad. Tu misión es volver a construirla y atrapar al malvado Brickster. Además de manejar un monopatín podrás conducir todos los vehículos de la ciudad (una barca, un coche, la ambulancia, el helicóptero...) que por otro lado tienen un control muy sencillo. Los habitantes de la isla están para ayudarte y podrás hablar con ellos siempre que quieras. No sólo te moverás por la isla también podrás viajar a otras tierras lejanas. Pero lo más divertido sin lugar a dudas, será conseguir los trofeos que colocarás en tu casa y que se obtienen en los 15 minijuegos de los que dispones. Carreras con dinosaurios, buceo, torneo medieval, tiro en la diana e incluso cocinar una pizza son algunas de las simpáticas pruebas que deberás superar para llegar al final. Aunque el apartado gráfico y sonoro no es demasiado bueno, el juego merece la pena si quieres divertirte. Teniendo en cuenta que hasta ahora **Lego** se ha dedicado más a **PC** tal vez en un futuro mejore. ORION

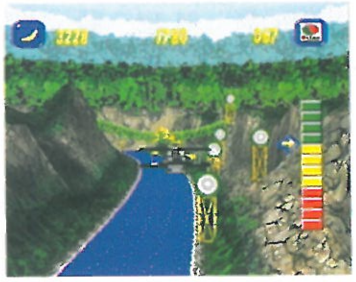
El mundo de Lego

Basado en los conocidísimos juegos de construción, **Lego** ha querido inventar diferentes aventuras donde escenarios y personajes están construidos a base de los pequeños ladrillos de plástico. Juegos como *Stunt Rally*, *Lego Racers* o éste **Lego Island 2** te servirán para llevar tu gusto por la construción, a pequeña escala, hasta tu consola, incluso para **PS2**.



La aventura comienza en esta pequeña isla donde encontrarás un montón de simpáticos habitantes para ayudarte en tu misión.





GRÁFICOS 8,2
Tal vez, las pretensiones de **Lego** no eran hacer un juego recordado precisamente por sus gráficos, pero un poco más de calidad no hubiera sobrado. Le salva que los polígonos se disimulan con la forma de las piezas de Lego.

MÚSICA/FX 8,0
No destaca ni positiva ni negativamente. Cumple con su función y punto lo mismo puede aplicarse para los efectos FX. Eso sí, es de agradecer que diálogos y texto sean en castellano.

JUGABILIDAD 8,5
Si por algo destaca este juego es porque es divertido. Sobre todo, los minijuegos incluidos que son de lo más variado y te permiten obtener trofeos para mejorar tus propias marcas. Además el control es muy manejable.

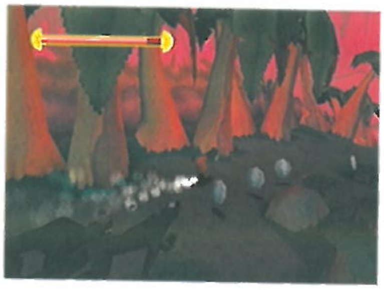
DURACIÓN 8,3
La dificultad del juego no es elevada por eso no tiene gran duración. Pero la posibilidad de recibir mejores trofeos por los 15 minijuegos lo alarga hasta que te canses de superar tus propias marcas o las de los otros jugadores.

GLOBAL 8'3

Género > Arcade Formato > CD-Rom Compañía > Lego Programador > Silicon Dreams Jugadores > 1 Vidas > Infinitas
Fases > 4 mundos y 15 minijuegos Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card

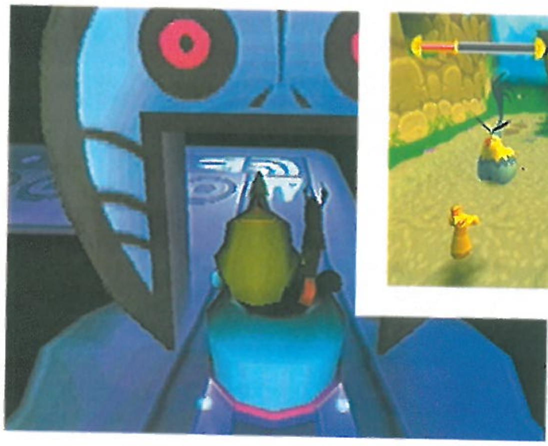
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

Finalmente será en junio cuando aparezca el nuevo lanzamiento de **Disney** para **PSone**, traducido al castellano por El Emperador y sus Locuras. Un juego que reproduce la película fielmente, incluyendo una selección de las mejores escenas. Un egocéntrico príncipe inca llamado Kuzco, es traicionado por su «fiel» consejera Yzma. Ésta intentará envenenarle, pero un error en la pócima letal le convertirá en una llama. Acompañado por un bondadoso campesino, Pasha, deberá emprender un peligroso camino hacia palacio pasando por la jungla, el río, las catacumbas..., enfrentándose a guerreros, escorpiones, cocodrilos y demás obstáculos. Una aventura de plataformas 3D que incluye *puzzles*, carreras y otras pruebas de habilidad. A veces deberás superar éstas convertido en tortuga, conejo o rana. Un juego que rompe con la estética tradicional de **Disney** que suele dirigirse a un público más infantil y utiliza gráficos más poligonales y descuidados. Si recordáis, en números anteriores os adelanté la versión de este juego para **GBC** sinceramente no tiene ni punto de comparación. La versión para **PSone** es un juego bueno gráficamente, posee una gran banda sonora como es habitual en **Disney**, es adictivo por su variedad, introduce el humor en sus diálogos y te aseguro que necesitarás más de un par de tardes para acabar con él. En resumen: merece la pena. **ORION**















*Tras un larguísimo y sacrificado viaje a través de su reino, finalmente, Kuzco recupera la pócima que le convertirá en humano, eso sí, mucho más generoso. Un final feliz como no podía ser menos en una película de **Disney** llena de toques de humor.*

GRÁFICOS 9,0

Gráficamente éste es uno de los juegos de **Disney** mejor cuidados y aunque puede mejorar, la cantidad de escenarios distintos es elevada y el motor gráfico se mueve bastante bien. Asi mismo las animaciones son correctas.

MÚSICA/FX 8,7

Como la mayoría de películas **Disney** posee una banda sonora con personalidad propia. Nada pesada y bastante agradable. Los efectos son bastante variados. Las voces apoyan el humor de los diálogos.

JUGABILIDAD 8,8

Al comenzar el juego deberás acostumbrarte a los movimientos de la llama. Las primeras fases en el pueblo tendrán esa finalidad. Una vez aprendas la mecánica no es difícil. A veces entorpecerán tus movimientos las cámaras.

DURACIÓN 9,0

Si te gusta el juego, tienes diversión para rato. Según avances, cada fase será más larga, llevándote de una puerta a otra hasta dar con la puerta para pasar a la siguiente fase. Ocho escenarios y 30 fases dan mucho de sí.

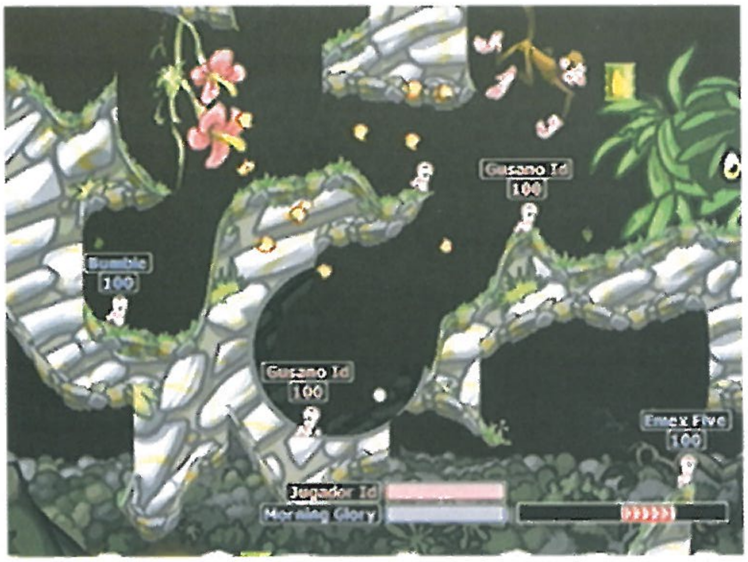
GLOBAL 9'0

Género > Plataformas 3D Formato > CD-Rom Compañía > Disney Interactive Programador > Argonaut Jugadores > 1 Vidas > Energía Fases > 30 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card



WORMS WORLD PARTY

Los gusanos más guerreros vuelven a la carga en una versión mejorada de su anterior entrega. **La gran** novedad que presenta es la opción **on-line.**



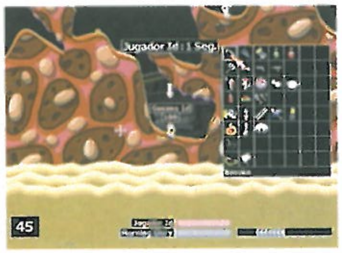
Han pasado muchos años desde que estos anélidos visitaran por primera vez el panorama consolero. El primer *Worms* fue un título revolucionario dentro del género de estrategia, y sus secuelas se beneficiaron de este novedoso estilo, añadiendo a su vez un apartado gráfico muy cercano a los dibujos animados. La versión que tenemos entre manos es básicamente una evolución de *Worms Armageddon*, aparecido hace algún tiempo, que a su vez se basaba en *Worms 2*. La mayor novedad que propone, además de la renovación y ampliación de los modos de juego, es la opción *on-line*. El modo de juego sigue siendo el mismo de simpre: los insectos, distribuidos en equipos y colocados aleatoriamente por el mapeado, deberán intentar acabar, por turnos, con los componentes del equipo rival. Para ello cuentan con un amplio arsenal a su disposición, que va desde la típica escopeta, a golpes cuerpo a cuerpo al más puro estilo *Street Fighter*, pasando por armas tan sofisticadas como una oveja explosiva. En lo referente al apartado gráfico, la cosa no ha cambiado en exceso, aunque la verdad es que tampoco hacía falta. Los modos de juego incluyen misiones de entrenamiento y la posibilidad de configurar una partida a tu gusto, decidiendo el escenario (las combinaciones son infinitas) y los demás parámetros del juego. En resumen, un buen juego de estrategia. **DANI 3PO**

La Wormpedia os será de gran ayuda, ya que detalla las características y la utilidad de cada una de la gran cantidad de armas que aparecen en el juego.









GRÁFICOS	MÚSICA/FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,8	8,0	8,6	8,8	8'4
El estilo de dibujo animado que caracteriza a este título sigue inamovible. Cumplen su misión, pero perfectamente podría corresponder a una consola de menor potencial. Al menos los escenarios tienen una variedad impresionante.	La música no existe durante los enfrentamientos armados, por lo que todo el protagonismo lo toman los efectos de sonido, en especial las voces, que siguen siendo tan graciosas como siempre, y ahora dobladas al castellano.	El control es lo más sencillo del mundo, y las partidas pueden llegar a hacerse muy divertidas en compañía de amigos, aunque en solitario también te entretienen gracias a la Inteligencia Artificial de los gusanos.	Si la mecánica te engancha y tienes con quién compartirlo (o si usas la opción on-line) encontrarás un juego prácticamente infinito. En cambio, si no te va lo de la estrategia por turnos, te aburrirás enseguida de los gusanos.	

Género > Estrategia Formato > GD-Rom Compañía > Titus Programador > Team 17 Jugadores > 1-4 Modos de juego > 5 Niveles > Infinitos Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Visual Memory

CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR



superjuegos

SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.

❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: .... C. P.: ....

.... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular:

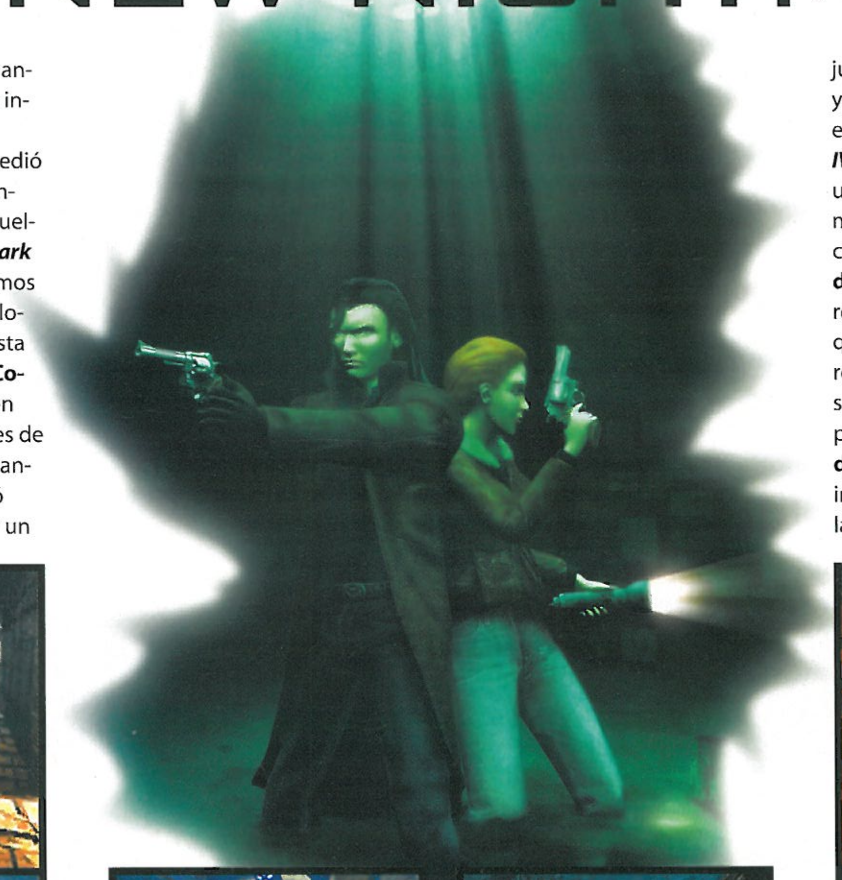
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

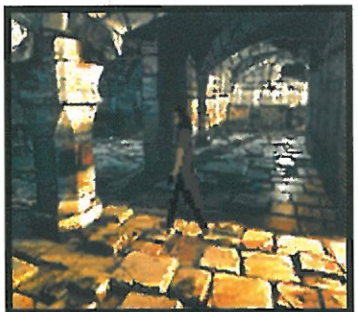
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Hay ocasiones en que, cuando uno piensa que ya está todo inventado, alguien llega y da una nueva vuelta de tuerca. Nos sucedió con *Wacky Races* (por cierto, también de **Infogrames**) y nos ha vuelto a suceder con ***Alone in the Dark IV*** para **Game Boy Color**. Sabíamos que los programadores habían logrado superar la barrera impuesta por el *hardware* de **Game Boy Color**, de 56 colores simultáneos en pantalla, logrando alcanzar miles de ellos más, aunque siempre en pantallas estáticas. Se juró y perjuró que jamás se podría programar un juego utilizando dicha capacidad... y el que lo dijo, desde luego, ha errado... otra vez. ***Alone in the Dark IV*** es una soberbia aventura, con unos maravillosos gráficos que jamás hubiésemos pensado para una consola como la portátil de **Nintendo**. Baste decir que no hay nada parecido a ***AITD IV*** (siquiera de lejos) y que, salvando las diferencias, el parecido con las versiones de las consolas «mayores» es muy elevado, para comprender que **Pocket Studios** ha programado un cartucho imprescindible para los amantes de las aventuras. **J. C. MAYERICK**







GRÁFICOS 9,7

Conseguir miles de colores simultáneos en pantalla durante el juego es algo que muchos creyeron imposible. **Pocket Studios** lo ha logrado, y además para un juego que se merecía algo así. Esto sólo es posible por parte de genios.

MÚSICA/FX 7,0

La escasez de música no es arbitraria, o porque los músicos hayan decidido que no querían trabajar más o el uso intensivo que se hace del hardware para lograr miles de colores hace imposible más músicas y efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,0

Los amantes de la saga **Alone in the Dark** encontrarán en esta versión para **Game Boy Color** un dignísimo representante. Toda la intensidad de la aventura para **Dreamcast**, **PlayStation**, **PC** y **PS2** se encuentra presente en **GBC**.

DURACIÓN 8,8

Como todo, Alone in the Dark IV se resiente en algún aspecto, y ese, en este caso, es la duración. Los 32 Megas del cartucho no dan para más. En todo caso, es mucho más de lo que con la lógica cabría pedir para un juego de GBC.

GLOBAL 9'3

GAME BOY COLOR

Género > Aventura   Formato > Cartucho   Compañía > Infogrames   Programador > Pocket Studios   Jugadores > 1
Personajes > 2   Texto > Español   Grabar partida > Sí (3)


Expertos en Informática y Videojuegos
CENTRO MAIL
www.centromail.es
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
PS2 PlayStation 2
PLAYSTATION 2 69.900
PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S 144.900
POR FIN LLEGA GT 3
PlayStation 2
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
9.990 9.490
RESÉRVALO Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA
VOLANTE F. SPEEDSTER 2 + FORMULA ONE 2001 19.990 19.490
CABLE RFU ADAPTOR SONY 3.990 3.790
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY 4.990 4.790
DVD REMOTE CONTROL INTERAC 4.990 3.990
DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990
MEMORY CARD 8 Mb. 6.990 6.490
MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 5.990
MULTI TAP 7.990 7.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 12.990 12.490
CRAZY TAXI 9.990 9.490
7 BLADES 9.990 9.490
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER 9.990 9.490
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 9.990 9.490
EVERGRACE 9.995 9.495
EXTERMINATION 9.990 9.490
FIFA 2001 10.490 9.990
FORMULA ONE 2001 9.990 9.490
KENGO: MASTER OF BUSHIDO 9.995 9.495
COMIC DE REGALO
MDK 2: ARMAGEDDON 9.990 9.490
MOTO GP 9.990 9.490
NBA HOOPZ 9.990 9.490
NBA LIVE 2001 10.490 9.990
THE BOUNCER 9.990 9.490
QUAKE III REVOLUTION 10.990 10.490
RED FACTION 10.990 10.490
RING OF RED 9.990 9.490
RUMBLE RACING 10.990 10.490
SHADOW OF MEMORIES 9.990 9.490
SILPHEED: THE LOST PLANET 9.990 9.490
ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2 9.990 9.490
SKY ODYSSEY 9.990 9.490
STARS WARS: EP. 1 - STARFIGHTER 10.490 9.990
STREET FIGTHER EX 3 10.490 9.990
TEKKEN TAG TOURNAMENT 9.900 9.490
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 10.990 10.490
UNREAL TOURNAMENT 10.995 10.495
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 junio
IMPUESTOS INCLUIDOS
GAME
EXIT

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Pedidos por Internet
www.centromail.es

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
~~7.490~~ 6.990

C-12: RESISTENCIA FINAL
~~6.990~~ 6.490

EVILDEAD: HAIL TO THE KING
~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX
~~9.990~~ 9.490

ISS PRO EVOLUTION 2
~~7.490~~ 6.990

PS one™

- PLAYSTATION PS ONE — 19.900
- CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL — 990
- CABLE RF TV Centro MAIL — 1.590
- CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190
- MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990
- MEMORY CARD PELICAN 1 MB — 1.290
- MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB — 2.990
- PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK — 8.990
- TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb — 3.490
- VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 — ~~12.990~~ 12.490
- VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990
- VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 — ~~10.990~~ 6.990

- ACTION MAN: DETRUCTION X — 3.990
- APE ESCAPE — 3.990
- BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND — ~~7.990~~ 7.490
- COLIN McRAE RALLY II — ~~4.990~~ 4.490
- COMMAND & C.: RED ALERT — 2.475
- DANCING STAGE EUROMIX — ~~7.490~~ 6.990
- DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX — 4.900
- DIGIMON WORLD — 8.490
- DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490
- DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490
- DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990
- DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490
- EGIPTO II — 4.990
- EL REY LEÓN: LAS AVEN. DEL PODEROSO SIMBA — ~~7.990~~ 7.490
- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 4.490
- EUROPEAN SUPER LEAGUE — ~~4.990~~ 4.490
- FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX — ~~7.990~~ 7.490
- FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490
- FORMULA ONE 2001 — ~~6.990~~ 6.490
- LIBEROGRANDE INTERNATIONAL — ~~6.990~~ 6.490
- LOUVRE: LA MALDICION FINAL — ~~6.990~~ 6.490
- MANAGER DE LIGA 2001 — ~~7.990~~ 7.490
- MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — ~~7.990~~ 7.490
- MEDIEVIL 2 PLATINUM — 3.990
- NBA HOOPZ — ~~6.990~~ 6.490
- POINT BLANK 3 — ~~6.990~~ 6.490
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR — ~~6.995~~ 6.495
- ROLAN GARROS 2001 — 4.990
- SUPERCROSS — ~~7.990~~ 7.490
- THE LEGEND OF DRAGON — ~~7.990~~ 7.490
- THEME PARK WORLD — 2.475
- TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45 — ~~7.990~~ 7.490
- TOY STORY RACER — ~~7.990~~ 7.490
- ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP — ~~6.995~~ 6.495
- UEFA CHALLENGE — ~~4.990~~ 4.490
- VANISHING POINT — ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 junio

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19

CENTRO MAIL
www.centromail.es

IMPUESTOS INCLUIDOS

Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

Producto	Precio anterior	Precio
CONTROLLER	~~4.990~~	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	~~4.990~~	4.690
MOUSE (RATÓN)	~~4.990~~	4.790
VIBRATION PACK	~~3.990~~	3.790
VISUAL MEMORY	~~4.990~~	4.490
DAYTONA USA 2001	OFERTA	6.990
SKIES OF ARCADIA	~~8.990~~	8.490
CRAZY TAXI	OFERTA	4.990
DUCATI WORLD	~~8.990~~	8.490
ECCO THE DOLPHIN	OFERTA	4.990
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	~~10.990~~	10.490
FERRARI 355 CHALLENGE	OFERTA	3.990
FIGHTING VIPERS 2	~~8.990~~	8.490
JET SET RADIO	OFERTA	4.990
METROPOLIS STREET RACER	OFERTA	4.990
NBA HOOPZ	~~7.990~~	7.490
NBA 2K	OFERTA	4.990
NHL 2K	OFERTA	4.990
PHANTASY STAR ONLINE	~~8.990~~	8.490
PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOLS 2	~~8.990~~	8.490
QUAKE III ARENA + MOUSE	OFERTA	7.990
RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR	~~8.990~~	8.490
RESIDENT EVIL 3	~~8.990~~	8.490
SEGA GT	OFERTA	4.990
SEGA RALLY 2	OFERTA	3.990
SHENMUE	OFERTA	6.990
SONIC ADVENTURE	OFERTA	3.990
SONIC SHUFFLE	~~8.990~~	8.490
SOUL CALIBUR	OFERTA	3.990
SPACE CHANNEL 5	OFERTA	4.990
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	OFERTA	6.990
THE NEXT TETRIS		4.995
TOMB RAIDER CHRONICLES	~~9.990~~	9.490
TOY RACER	OFERTA	1.990
UEFA DREAM SOCCER	OFERTA	3.990
VANISHING POINT		8.990
VIRTUA STRIKE 2	OFERTA	3.990
VIRTUA TENNIS	OFERTA	4.990
WORMS WORLD PARTY	~~8.990~~	8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio

FOTO NO CONTRACTUAL. PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO

¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**

SUPER SORTEO Centro MAIL

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓB[illegible]ANZ, 29
TEL: 965 [illegible] 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VIA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 92[illegible]

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCION S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADA[illegible]PE, 18
TEL: 927 626 3[illegible]

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIA[illegible], 7
TEL: 943 635 [illegible]

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR [illegible]MING, 13
TEL: 987 [illegible] 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (B. PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 862

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
A[illegible] PORTUGAL, 8
T[illegible] 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJON-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

JPJ

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-6-2001

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h.
y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

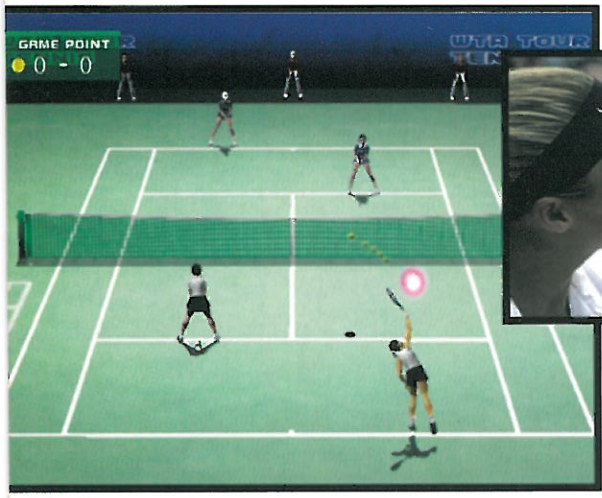
GAME

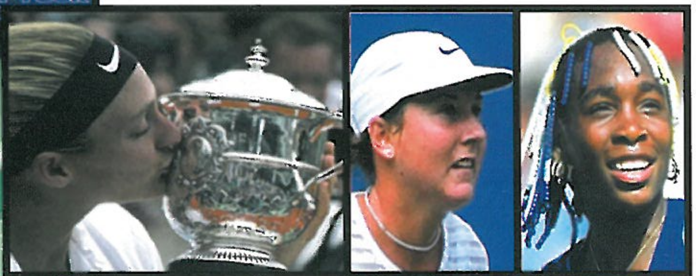
EXIT

PlayStation 2

- Formato > CD-Rom
- Compañía > Konami
- Programador > Konami

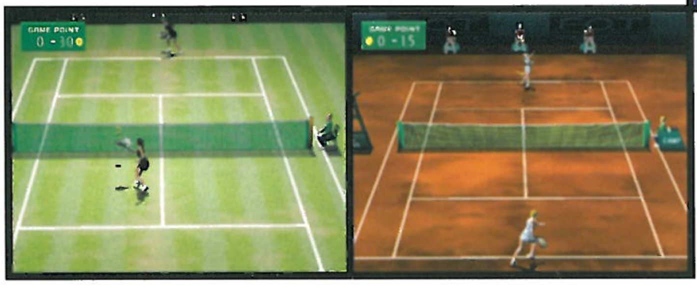
WTA Tour Tennis







La inclusión de jugadores reales es uno de los alicientes de los programas de tenis. En este caso ***Konami*** *cuenta con la licencia de la* ***WTA****, lo que le permite incluir, entre otras figuras femeninas de renombre, a* ***Serena Williams, Arancha Sánchez Vicario*** *y* ***Martina Hingis****.*



Entre los diferentes deportes, el tenis presenta unas características ideales para ser reproducido en el mundo de los videojuegos. Las reducidas dimensiones de la cancha y la participación de un máximo de cuatro jugadores, han hecho que casi todos los lanzamientos de una consola fueran acompañados de un programa de tenis. Sin embargo, los usuarios de **PlayStation 2** no han tenido, aún, la oportunidad de contar con un título sobre el deporte de la raqueta. Para cubrir este hueco en el catálogo de juegos, **Konami** está en pleno desarrollo de ***WTA Tour Tennis***. El nuevo programa busca el tirón de jugadoras como **Serena Williams**, o **Martina Hingis**, para ofrecer un simulador de corte clásico. Así, se aleja de programas como *Super Tennis* (**SN**), o *Smash Court* (**PSX**), para realizar una fiel reproducción de las características físicas de las jugadoras. Por otra parte, es la primera vez que tenistas femeninas se convierten en protagonistas exclusivas de un simulador de tenis, tras muchos años

EL TENIS EN PSX





Power Serve fue el título inaugural, que se apuntaba a la tendencia de los polígonos y sin demasiada jugabilidad. A este programa le siguieron Davis Cup, Break Point, V-Tennis, Tennis Arena o Sampras Extreme Tennis con características similares. Paralelos en el tiempo, aparecieron un conjunto de títulos inspirados en Super Tennis de **Super Nintendo**. En este grupo pueden incluirse Smash Court, o Love Game s. Tenían en común a protagonistas paticortos y cabezones. Luego, los lanzamientos empezaron a decrecer, pero aún llegaron algunos títulos dignos de mención. Entre ellos, las dos entregas de All Star Tennis o Actua tennis. Por su parte, los usuarios de **PSone** sólo han podido disfrutar con Anna Kournikova's Smash Court Tennis como único representante del estilo marcado por Super Tennis.

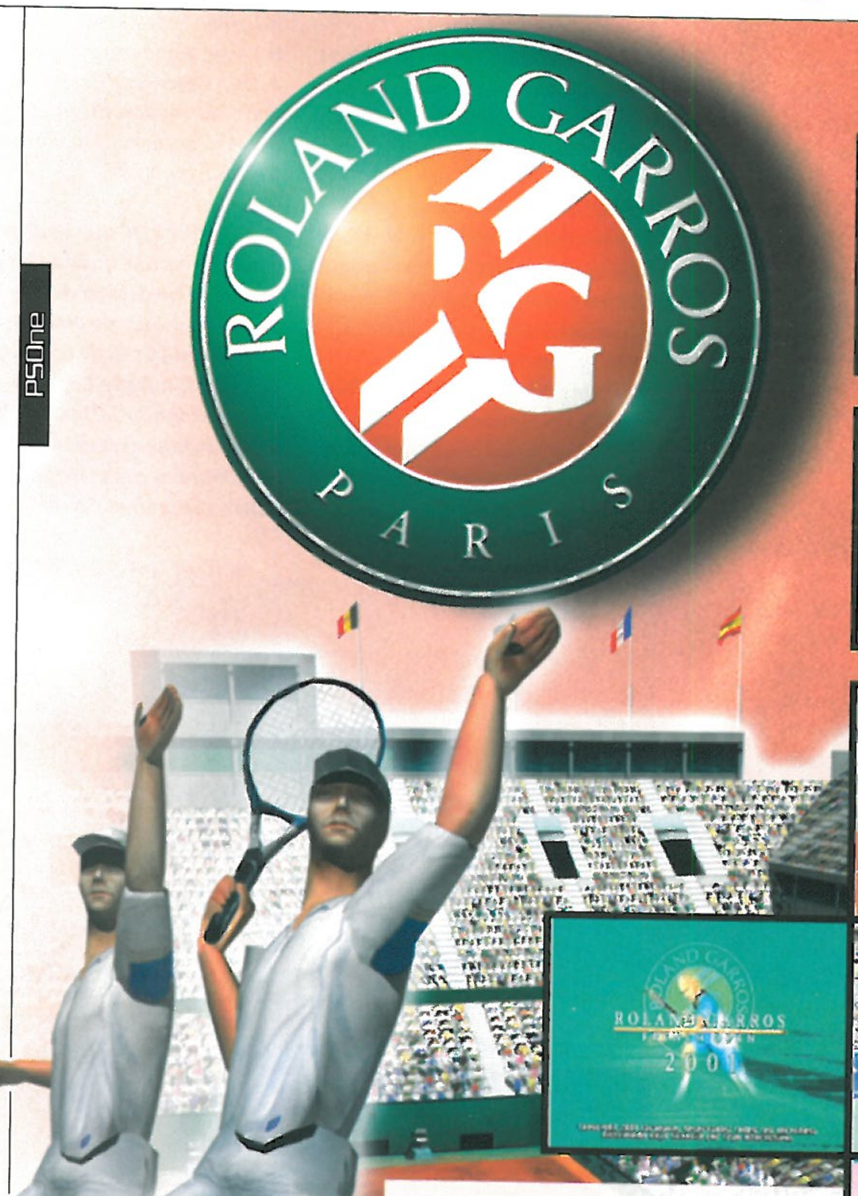






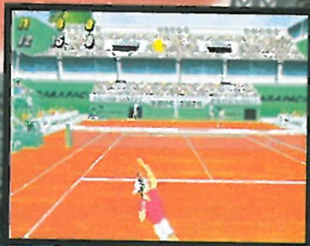
El **tenis** es el protagonista de la sección de este mes. Junto a dos **nuevos programas** WTA Tour Tennis (PS2) y Roland Garros 2001 (PSone) se hace un **resumen** de este género en PSone.

de compartir este papel con los hombres. Además, mientras otros programas se limitan a incluir sólo al jugador real que da nombre al programa (como *Pete Sampras Tennis* (**MD**), *Jimmy Connors ProTennis Tour* (**SN**) o *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* (**PSone**), este programa tiene el importante aliciente de recoger múltiples jugadoras reales. Gráficamente, el programa no muestra el detalle ofrecido por el impresionante *Virtua Tennis* de **Dreamcast**. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ***WTA Tour Tennis*** aún está en pleno desarrollo y que todavía no se han incluido secuencias como las celebraciones o las habituales repeticiones. En definitiva es demasiado pronto para poder juzgar el resultado final, aunque a la vista de la calidad de otros títulos de **Konami**, como *Track & Field* o la última versión de *ISS*, los aficionados al tenis pueden estar esperanzados.

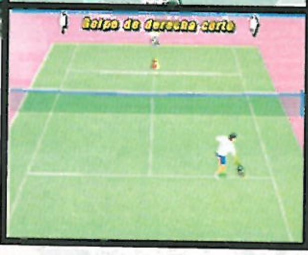
















Roland Garros French Open 2001

El tenis da sus últimos raquetazos en **PSone** con un programa que utiliza el mítico **Roland Garros** como gancho publicitario. Junto al mismo, se incluyen otros tres torneos (**American Open**, **English Open** y **Australian Cup**) con los que se completa lo que se conoce como el *Grand Slam*. Los gráficos empleados tienen un corte formal que le acercan a los simuladores de corte clásico. Sin embargo, este dato contrasta con la sencillez en el modo de control. Esta queda patente al comprobar que todos los golpes se logran con tan sólo dos botones. Otro aspecto sorprendente es que mientras en la intro aparecen imágenes de jugadores reales, en la beta facilitada únicamente están disponibles jugadores ficticios (entre ellos puede citarse a los españoles **Juan Fernández** y **Nuria Martínez**).

Formato > CD-Rom   Compañía > CRYO   Programador >CARAPACE

LÍNEA DIRECTA

por **Doc**

CARTA DEL MES

Y más Sega...

Esto de que **Sega** se dedique a programar para otras consolas me huele a cuerno quemado... Me explico: ¿Qué sentido tiene que **Dreamcast** ya no tenga ningún juego exclusivo? Entonces ya no habría dudas entre la consola de **Sega** y la de **Sony**, porque si **PS2** es superior técnicamente y encima tiene los mismos juegos, ya me dirás... Creo que **Sega**, no se como, no



esta en, digamos, ¿un buen momento? y se ve obligada a programar para otros soportes: si no es así, como se permite el lujo de programar para su eterno rival, **Nintendo**, y menos programar su juego más carismático: *Sonic The Hedgehog* (**Game Boy Advance**). Como decía, esto no está muy claro, y el tiempo nos dirá los verdaderos motivos que han llevado a **Sega** a utilizar esta nueva política.

Hector Dolz Mari, vía e-mail.

Counter-Strike para PlayStation 2

Aitor Alonso, vía e-mail

A ver si me aclaras unas dudas:

- *¿Para cuándo una red de banda ancha para* ***PS2****?*
- *¿Cuándo salga esta podría salir un Counter-Strike en* ***PS2****?*
- *¿Te comprarías la* ***PS2*** *o esperarías a ver que tal es* ***XBOX****?*
- *¿Existe una tercera parte de Densha de Go! para* ***PSone****?*

En USA saldrá un combo modem+tarjeta de red en noviembre; a ver cuánto tarda en llegar aquí...

Espero que ese sea el motivo por el que la versión PS2 de Half-Life se está retrasando.

Después de jugar con Gran Turismo 3, Extermination, MGS2... no me lo pensaba ni un sólo segundo.

Sólo ha salido para PS2 y se llama Densha de Go! 3 Commuting.

El asunto Dreamcast, una vez más

Epsylon Silver, vía e-mail

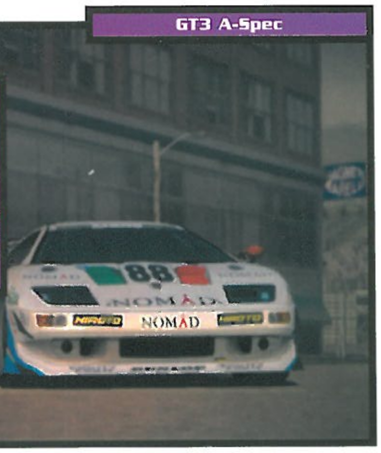
Estoy pensando en comprarme la ***DC****, pero tengo algunas dudas:*

- *He leído por Internet que van a dejar de fabricar* ***Dreamcast*** *para* ***Europa*** *o algo así, ¿qué significa eso?*
- *Recomiéndame un beat'em-up para* ***DC****, porque Soul Calibur se ha quedado algo anticuado, ¿no?*
- *¿Se sabe algo de si bajará la* ***PlayStation 2*** *y cuándo?*

Las únicas DC que podrás comprar son las que quedan en stock, ya que se ha dejado de fabricar en Japón en marzo de este año.

Soul Calibur es de compra obligada, al igual que Capcom vs SNK y Street Fighter 3 Third Strike.

Tan sólo se espera una bajada significativa con el lanzamiento de XBOX y Nintendo Game Cube.



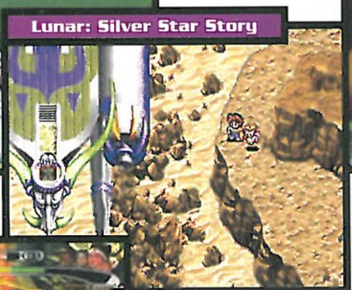
GT3 A-Spec



Valkyrie Profile



Rockman EXE



Lunar: Silver Star Story



SSFIIX Revival



Soul Calibur



Capcom vs SNK PRO



Densha de Go!



Half-Life

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc


Final Fight One


Golden Sun

TERMOMETRO

CALIENTE. Gran Turismo 3 A-Spec es LO MEJOR que he visto en PlayStation 2.

TEMPLADO. La pantalla de Game Boy Advance se nos antoja excesivamente oscura.

FRIO. Los programadores de software para PS2 siguen sin incluir la opcion de 60 Hz.



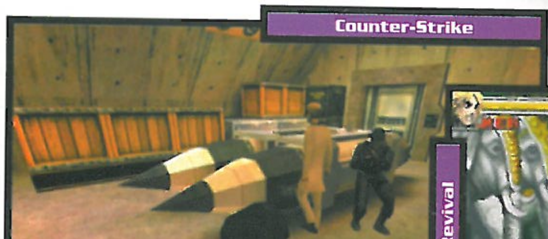
Buscando en el baúl de los recuerdos

Pau, vía e-mail

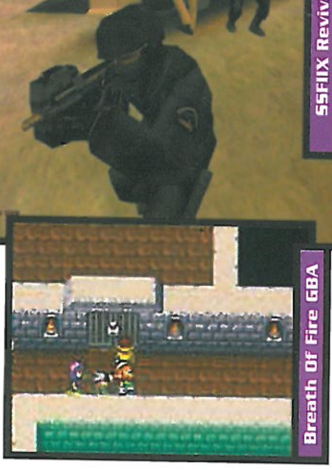
*¿Qué hay **Doc**? Me rondan estas dudas:*

- *Tengo una Game Gear y, después de siete años, se ha estropeado. ¿Dónde podría repararla?*
- *¿Hay alguna posibilidad de ver por **Europa** Final Fantasy Anthology, FF Chronicles, Lunar, Valkyrie Profile o Dragon Quest VII?*
- *Para ti el mejor juego de la historia de **SNES***
- *¿Qué opinión te merece Little Big Adventure para **PSone**?*
- *¿Hay previsto algún RPG de calidad para **Game Boy Advance**?*
- *Alguna noticia de una adaptación de Super Ghouls & Ghosts para **GBA**?*
- *¿Es cierto que la pantalla de **GBA** es de mala calidad y refleja en exceso la cara del jugador?*

- ***Sólo te puedo decir qué es lo que le ha pasado (estoy casi seguro): se ha fundido el fluorescente que lleva dentro para retroiluminar la pantalla. De arreglarlo, olvídate.***
- ***Lo único que tiene alguna posibilidad de aparecer en España es Dragon Quest VII, ya que está a punto de salir en USA.***
- ***Buff... hay muchos. Super Mario World, Super Contra, Double Dragon, Castlevania IV, TaeKwondo, Ghost Chaser Densei...***
- ***Creo que existen varias decenas de aventuras mejores que esa para PSone, aunque no está mal.***
- ***Getbackers, Rockman EXE, Breath Of Fire, Golden Sun...***
- ***Si Capcom saca SSFIIX y Final Fight, todo es posible.***
- ***Lo único que le pasa a la pantalla es que es demasiado oscura y necesita mucha luz.***


Counter-Strike


SSFIIX Revival


Breath Of Fire GBA


Dragon Quest VII


Super Ghouls & Ghosts


Super Double Dragon


GT3 A-Spec

Más novedades



WOMAN regala las sandalias del verano



En junio, WOMAN te pone en los pies las chanclas del verano, con un diseño y unos colores a la última para que las combines con todo. Las podrás usar tanto en la calle como en la playa, porque están de moda. Y en WOMAN, un especial baño con 140 bañadores y biquinis para que encuentres el que más te guste, y un montón de ideas con estilo. También hay mucho que leer sobre el hombre ideal, mujeres que se sienten a gusto con su edad, la nueva arquitectura… Y, además, de lo último de Angelina Jolie, James King, Guy Pearce… y disfruta con los apuntes sobre libros, viajes y decoración. Con WOMAN, estarás a la última de pies a cabeza.

Llévate un biquini con YOU

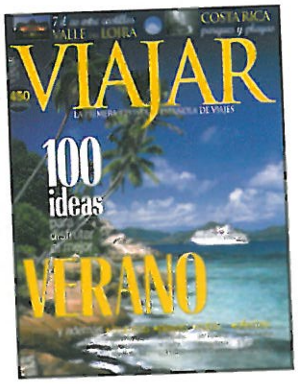


¿Cuál es la prenda imprescindible para este verano? Has acertado: ¡un biquini! Por eso, al comprarte YOU, vas a llevarte el que está más de moda este verano: de cuadritos vichy y en cuatro colores a escoger (rojo, rosa, azul y turquesa). Y como tienes que lucirlo con poderío, te ofrecemos un completísimo "Especial Cuerpo" en el que encontrarás todo lo que querías saber sobre dietas, ejercicios y tratamientos para la piel. Además, un súper reportaje con los mejores trucos para ligar, así como todos los motivos por los que es mejor no dejar de estudiar. Skeet Ulrich y Colin Farrell son los dos actores a los que hemos entrevistado este mes y te los presentamos con sus mejores fotos. Y para que alucines del todo, la moda más refrescante y un montón de artículos que te harán devorar YOU de cabo a rabo.



Proteja su PC

Internet es fuente de constantes amenazas para su equipo. Por eso PC PLUS ha preparado una selección de los mejores paquetes antivirus y *firewalls* para su seguridad total. Además, este número de junio viene con otras dos interesantísimas comparativas: Ordenadores domésticos e Impresoras de inyección. Otro plato fuerte es la Guía completa de Office XP, la última versión de la *suite* ofimática de Microsoft. Junto a ella, tres informes sobre Ordenadores inteligentes, Biometría y el nuevo estándar USB 2.0. ¿Quiere más? Pues que mejor complemento que 30 páginas de análisis con los mejores productos de *hardware* y *software* del mercado; Olympus Camedia C3040 Zoom, Fujitsu-Siemens Multitainer, Kodak DC 3800, Easy CD Creator 5 Platinum, Symantec pcAnywhere 10 ó Hercules 3D Prophet III son los más destacados. Y de regalo dos SuperCD con utilidades, programas como Padre 2000, para la Declaración de la Renta, y una colección de 5 libros electrónicos de autores como Cervantes o Quevedo.



La guía más completa de Suráfrica y las mejores ideas para organizar las vacaciones de verano, en VIAJAR

Suráfrica es un destino por descubrir. La posibilidad de disfrutar de safaris en las reservas más exclusivas de África o contemplar algunos de los cuatro escenarios surafricanos declarados Patrimonio de la Humanidad, son sólo algunas de las enormes posibilidades que ofrece este país. Además, un *dossier* para las mejores vacaciones; la guía más actualizada para visitar, en siete días, los castillos y palacios del valle del Loira; una vuelta al mundo en 15 cruceros y un paseo por las playas y parques naturales de Costa Rica. Y sorteo: dos billetes de avión, ida y vuelta, a Amsterdam y una semana en el Hotel Meliá Jardines del Teide.

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Soraya. La fan núm. uno de Einhänder me cuenta que ha creado su propia página web dedicada al *shoot´em-up* de Square (www.einhander.f2s.com). El problema es que imposible acceder a ella. ¿Te has quedado conmigo o qué?

@ustin. Mira desgracia humana, Aclara de una vez tus inclinaciones sexuales (hombres, mujeres, animales) y deja de darme la paliza, leche. Como sigas así no me va a quedar más remedio que concertarte una cita con The Scope, para que te quite las penas... y las telarañas del recto.

Begoña. Tu adorable letra me indica que: a) eres una tierna infante o b) una taruga de mucho cuidado. En cualquier caso...mejora tu caligrafía. ¡Hasta mi perra escribe mejor que tú!

Abel Granados. Tus dibujos molan tanto como los de Paniagua...y seguro que no eres un fetichista perturbado como él. ¿O tal vez sí?

Carta de un soberano pedazo de estiercol

El Churri. Talavera de la Reina

Como veterano lector de tu revista, me gustaría protestar por el nuevo cambio de diseño. Por increíble que parezca, es aún peor que el anterior. ¿A quién tenéis de Director de arte? ¿A un chimpancé alcohólico y ciego?

Antes de nada, es preciso aclarar que no soy el SuperGolfo, sino su cuñado el UltraGorgo. El SuperGolfo está de viaje (¡uy, se me escapó!). No os preocupéis, soy igual de asno o más. Churri, has acertado, Chimpy es el responsable del nuevo diseño. Nuestro objetivo era conectar con la mente del lector medio... ¡y que mejor forma para ello que contratar a un simio!

*Además, los fulanos nuevos que habéis contratado no saben ni por donde se andan. El **Dani3PO** ese sabe tanto de juegos como mi abuela...*

Pero seguro que no huele ni la mitad de mal que ella. Dados los grandes avances logrados con «Slowmind» The Scope, Asuntos Sociales nos encargó que nos ocupásemos de una nueva generación de inadaptados, y por eso nos trajimos a Dani3PO. El chico mejora a pasos agigantados. Ha dejado de vestirse de cupletista y repartir nardos por las aceras. El caso de Predator es más preocupante. A pesar del tiempo transcurrido, sigue acosando sexualmente a las ardillas del parque de El Retiro. La próxima semana tiene un juicio por paternidad con una de ellas.

*¿Qué pasa con la sección de **The Elf**? Era una de las pocas cosas que merecía la pena de la revista...*

El ladrill... digo, la sección del Sr. director sólo aparece cuándo hay títulos de calidad que la justiquen (en realidad sólo la hace cuándo no tiene nada mejor que hacer... ¡maldito vago!).

¿Qué tal llevas las pupas producidas por la Lepra? Dime en qué leprosería pasarás las vacaciones y te envío algo de verdura fresca...

Mejor mándame a tu hermana para que me lame las pupas y otras cosas. Te diría que vinieras tú a hacerlo personalmente, pero seguro que eres tan repulsivo que asustarías incluso a los leprosos.

PARED DEL WC

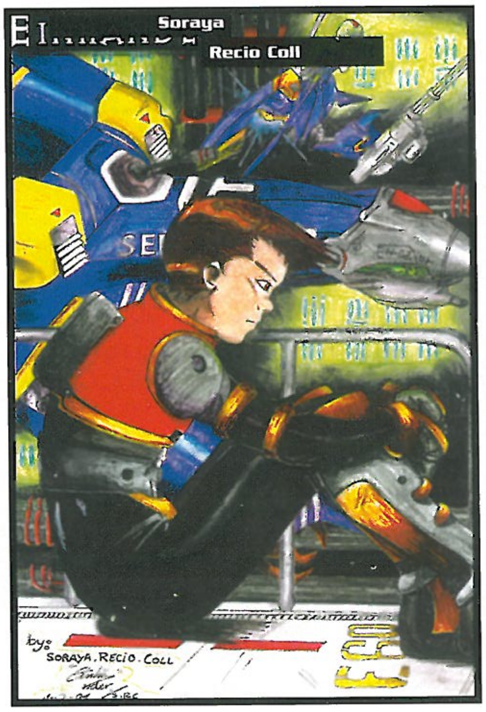
Ana Suero García





Abel Granados

Soraya Recio Coll



Eduardo Paniagua



Un fan de The Scope... y no es coña

Juan Pedro. Mostoles

Hola, abyecto engendro de Satanás. Espero que te atropelle el camión de la basura en una de esas raras ocasiones en las que visitas la redacción.

■ **Siempre es agradable recibir el cariño de tus fans. Yo en cambio, sólo puedo desearte lo mejor. No sé, que despiertes una mañana descubriendo que, tras la borrachera, has intimado con tu abuelo.**

Te escribo para romper una lanza en favor de ***The Scope****. Es el mejor profesional de todos vosotros, y por eso siempre le ponéis a parir. Sus editoriales son una inspiración para mi vida.*

■ ***¿Tu eres así de imbécil o estás de coña? Puedo llegar a tragarme (y ya es mucho) el rollo ese de admirar a The Scope...¿Pero en serio te lees sus editoriales? ¿Eres masoca? En ese caso, creo que puedo conseguirte todavía algún ejemplar de la autobiografía de Belén, nuestra maquetadora. Ganó el premio del jurado en el XXI certamen de Literatura Plomiza de Hamburgo. Se titula: Belén, un Pantone, un Sueño y Mucha Mala Leche.***

Sois unos vagos de cojones. Las reviews cada vez tienen menos textos, y la revista menos páginas. A este paso va a parecer el panfleto de La Ciudad de Los Muchachos (...).

■ ***Chaval, tu no sabes que lo breve, si bueno, dos veces me cago en tu pa... Bueno, el refrán no era así, pero me la suda. Prefiero este formato, que los tochos basuras que ofrecen otros.***

TOP NECIO

1. **The Scope**
Es feo, calvo y le huele el aliento a pollo...
2. **J.C. Mayerick**
El fulano que repartia 99's sin ton ni son.
3. **Antonio69**
Un pobre diablo sin amigos ni vida propia.
4. **@ustin Flowers**
Reconoce tu homosexualidad, y se feliz...
5. **Manjimaru**
El gaiyín que estafaba a los compatriotas.

Linux PS2 Debido a la elevada demanda de peticiones de *kits* de desarrollo Linux para **PS2**, **Sony** decidió duplicar el numero de unidades disponibles. Así pues, el 11 de mayo a las 2 de la tarde en el site japonés de **Sony** se ponían a disposición del público 2000 unidades de dicho *kit*. Duraron tan solo ocho minutos. Para muestra un botón.

Novedades GBA. No contentos con montar un revuelo bastante importante en **Gamecube** los magos de **Rare** han inundado el cartel de **GBA** apuntad: *Banjo Kazooie: Grunty's Revenge*, *Sabre Wulf*, *Diddy Kong Pilot* y *Donkey Kong Coconut Crackers*. Cuatro juegos en desarrollo para soñar durante meses. Pero tampoco te relajes demasiado porque **Capcom** acaba de anunciar que *Street Fighter Alpha 3* se esta preparando para aparecer en la portátil de **Nintendo**. Si no puedes esperar, ya mismo esta en las tiendas el genial Final Fight One.



¿Crash en PS2? Los programadores de los *Crash Bandicoot* para **PSone**, **Naughty Dog**, han revelado nuevas imagenes y videos de su primer título para **PS2**: *Jak and Daxter*, un arcade de plataformas que promete revolucionar el genero, tal y como lo hizo en su dia su predecesor australiano.

X-Box. Nada mas comenzar el E3, cumpliendo con lo prometido, **Microsoft** anuncio que su consola estara disponible el dia 8 de noviembre en **Estados Unidos** a un precio de 299 dolares. Tambien aseguraron que para entonces contaran con 15 o 20 juegos preparados. **Nintendo** por su parte lanzará **Gamecube** por allí el 5 del mismo mes.

Final Fantasy X. El habitual de la seccion regresa este mes por desestimarse la version 'deluxe' que os anunciabamos. Habra una sola versión y un DVD extra con añadidos.





Sega también desarrollará para ella

Los títulos que vienen para GameCube

El pasado 15 de mayo **Sega** anunció algo que dejará pasmado a más de uno: la compañía del erizo desarrollará juegos para **GameCube**, el próximo soporte de **Nintendo**, tradicionalmente su gran rival. En un principio serán diez títulos, entre los que se encuntran la conversión del *Phantasy Star Online Version 2*, *Virtua Striker 3* y *Super Monkey Ball*. Por su parte, la propia **Nintendo** ha dejado ver en el **E3** algunos juegos más: *Starfox Adventures: Dinosaur Planet*, *Kameo*, *Wave Race Blue Storm*, *Metroid Prime*, *Luigi´s Mansion*, *Pikmin*, *Super Smash Bros Melee*, *Donkey Kong Racer*, *Animal Forest*, *Eternal Darkness*, *Super Mario Kart*. Otros lanzamientos confirmados son un nuevo *Turok Evolution*, *Star Wars Rogue Squadron 2* (con una versión jugable en la feria) y *Rayman Tribe*.

Anuncio de su estrategia para los próximos años

Conferencia de Sony en Los Ángeles

En un acto celebrado en fechas recientes, **Sony** dio a conocer las piezas clave en el futuro de su máquina. Para empezar presentó el disco duro de 40 gigas, la pantalla LCD, el teclado, el ratón y el adaptador de red, que funcionará tanto para red local (*ethernet*) como para acceder a *Internet* a una velocidad de 56k. Estos accesorios estarán disponibles en los **Estados Unidos** este Otoño.

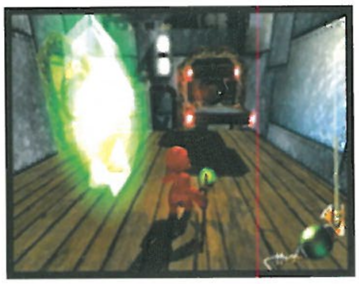


Tony Hawk's 3, Tribes, Socom, Frequency y Twisted Metal Online serán los primeros que aprovechen las posibilidades de red.

Dos grandes juegos para PS2

El país galo no se duerme en los laureles

Dos de las compañías más prestigiosas del país vecino ya tienen casi a punto sendos juegos para **PS2**. El primero nos llega de la mano de **Infogrames**, y es la conversión del título de conducción *Wacky Races*, basado en la popular serie de dibujos de los Autos Locos. Esta versión se encuentra muy mejorada con respecto a la de **Dreamcast**, tanto en el apartado gráfico como en el jugable. El otro lanzamiento es *Gift* de **Cryo**, una original mezcla de platafomas en 3D y aventura, con multitud de *puzzles* que resolver y un planteamiento de lo más original. El protagonista es un pequeño ser rojizo que deberá rescatar a una princesa de las garras de las malvadas sombras.





ÚLTIMA HORA

A partir del 26 de Mayo...

...llega Cartoon Network Magazine.

Con tus personajes **favoritos**, los cómics más **modernos** y los pasatiempos más **divertidos**.



P.V.P. 200 pesetas



La revista que todos quieren leer.

CARTOON NETWORK

Es una publicación de GRUPO ZETA